AÑO 4 NÚMERO 19 FEBRERO 2015

BONUS STAGE MAGAZINE

REVISTA ATEMPORAL DE VIDEOJUEGOS Y OTRAS FRIKADAS

ESPECIAL PITFALL



ANÁLISIS

Segata Sanshiro Shinken Yügi
Conker's Pocket Tales
Anno 1602
Mc Donalds Treasure Land
Beavis and Butt-Head
Spider-man Lethal Foes
Beethoven 2nd

PERIFÉRICO

Jaguar CD



REVISIÓN

Day of Sigma



Número 19 – Febrero 2015



INDICE

Maquetación: Skullo

EDITORIAL

Bienvenidos a una nueva entrega de la revista gratuita sobre videojuegos retro, hecha por gente que (claramente) no es periodista, pero que (al menos) si le gustan los videojuegos retro lo suficiente como para pasar un rato (largo) escribiendo lo que muchos lleváis leyendo desde hace 3 años.



La portada delata que este número está plagado de aventuras a la antigua usanza, tocará recorrer templos y junglas, salvar a la chica y llevarse todos los tesoros posibles al estilo Indiana Jones pixelado, o lo que es lo mismo, al estilo Pitfall, que es la saga que repasaremos en nuestro especial, desde su primer exitoso título para Atari 2600 hasta los últimos juegos que, lamentablemente, no han contado con el mismo impacto que los primeros de la saga, por supuesto no nos olvidaremos de comentar los juegos que han sido considerados ovejas negras y un montón de curiosidades sobre la saga del explorador pixelado.



Las secciones fijas continúan aguantando pese al paso de los meses, en este número encontrareis 7 juegos en los **Análisis**, un comentario sobre un pequeño corto relacionado con la saga Megaman X en **Revisión**, la historia y catálogo de un Add On perteneciente a una consola sin demasiada suerte en **Periféricos** y por último le dedicaremos unas páginas de nuestra **Medalla** al relevo generacional y todo lo que ello supone en los juegos de lucha, tomando como ejemplo a un personaje que pasó de secundario a protagonizar una saga clásica de los 90. Como suele ser costumbre, los **Pausatiempos** aparecerán entre las páginas de la revista para quien quiera descansar un rato de tanta lectura, en esta ocasión lamento decir que este número no tiene **Made in China**, la sección de los juegos piratas, pero no os preocupéis, porque volverá en futuros números.

Y bueno, ya sabéis que os podéis descargar todos nuestros números anteriores en nuestro Blog, así como ver y comentar los diferentes artículos que vamos subiendo de tanto en tanto:

http://bonusstagemagazine.wordpress.com/

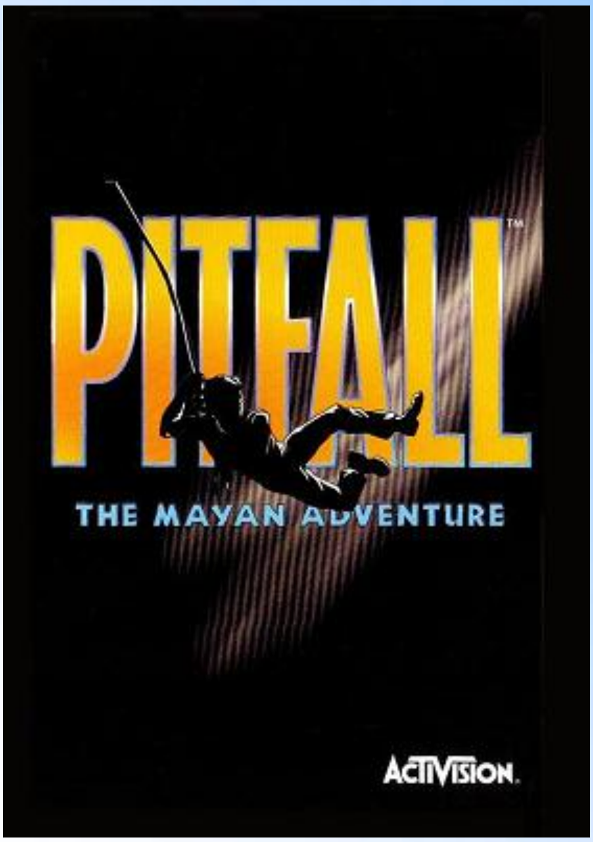
Y si sois usuarios de Facebook, podéis seguir nuestra página y así estar al día de las novedades: https://www.facebook.com/pages/BONUS-Stage-Magazine/294737213874538

Espero que disfrutéis de este número.

Skullo

PORTADAS DESCARTADAS

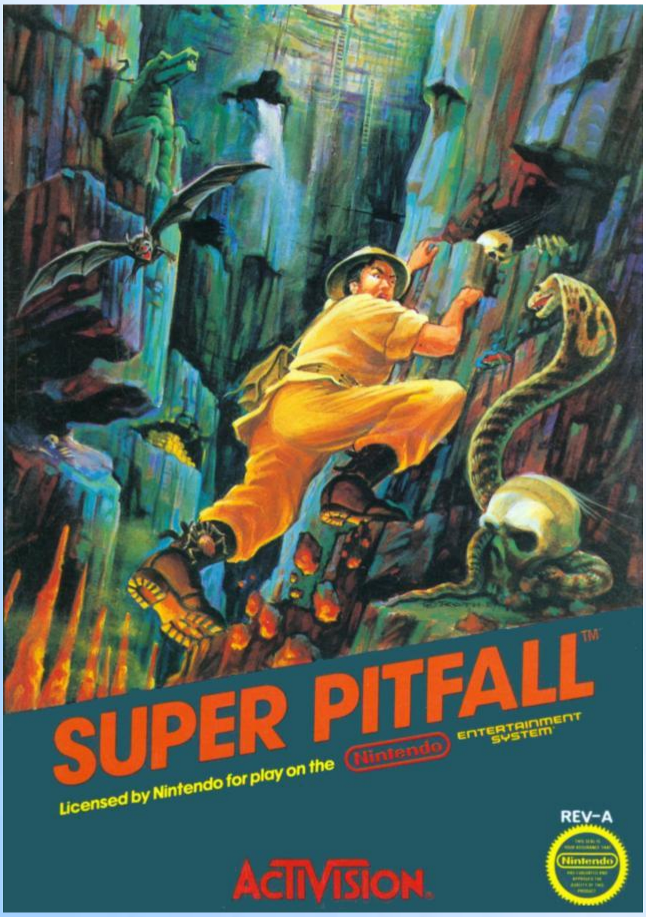
En este número hemos decidido recuperar la tradición de dejar que los seguidores de la revista elijan la portada. Dimos 4 opciones y los votos se repartieron de manera igualada, (lo cual nos fastidió bastante, porque no dejaba claro que portada usar).



Sin embargo, haciendo un último recuento nos percatemos que la portada de Atari 2600 tenía algún voto más y por lo tanto se había convertido en nuestra portada para el número 19.

Para que los que votasteis a otras no os sintáis decepcionados, os dejamos aquí las otras 3 portadas que fueron descartadas.

Como curiosidad decir que la segunda más votada fue la de *Super Pitfall* y la menos votada la de *The Mayan Adventure*.



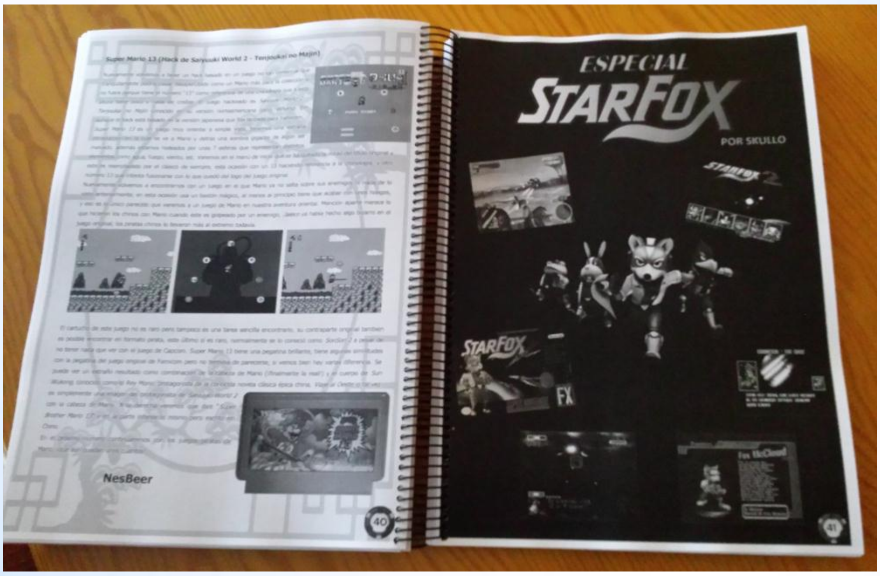


BONUS EN PAPEL

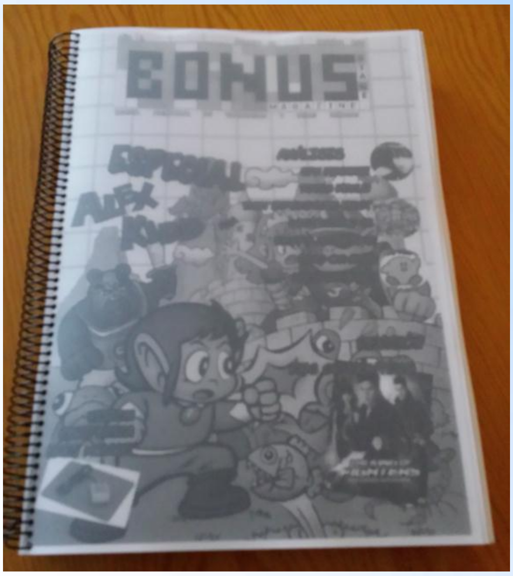
Hace un par de números os mostrábamos como quedaban las revistas Bonus Stage Magazine del número 01 al número 10 impresas y recopiladas en un único tomo, por cortesía de nuestro lector **Kysox**.

Pues bien, poco tiempo ha pasado para que nos sorprenda de nuevo, ya que hace poco imprimió desde el número 11 al 18 de esta revista en un segundo tomo todavía más grueso que el primero, pese a incluir menos números de la revista (prueba latente de como nuestros números han ido aumentando el número de páginas progresivamente casi sin darnos cuenta).

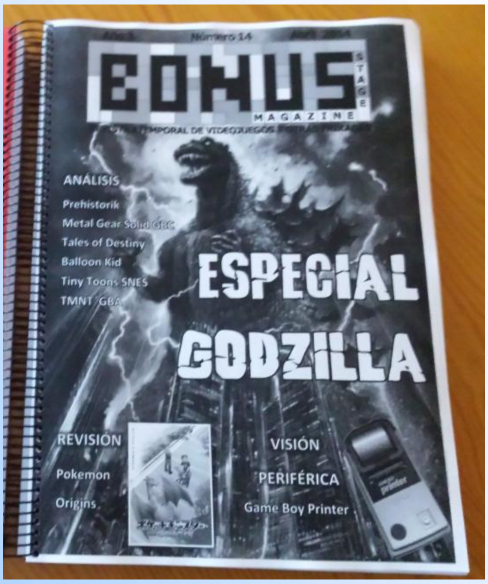
Así pues, basta de charla, os dejamos con las fotos que nos envió Kysox, para que las disfrutéis.



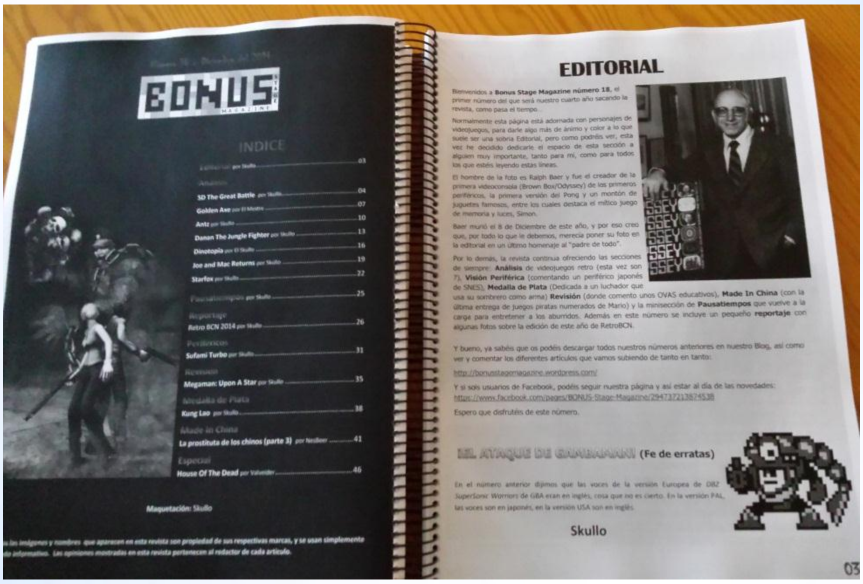
Made in China y Especial Starfox



Número 11 Especial Alex Kidd



Número 14 Especial Godzilla



Índice y Editorial del número 18 Especial House of the Dead

Si alguno de vosotros se anima a imprimir la revista Bonus, que no dude en enviarnos las fotos a nuestra dirección de correo: BonusSM@hotmail.com

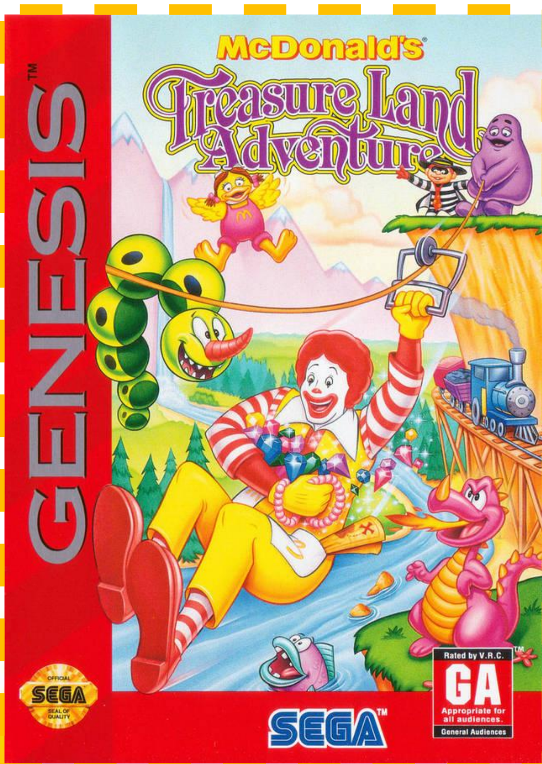
Skullo

MC DONALD'S

TREASURE LAND ADVENTURE

1 Jugador – Plataformas – Treasure 1993

Son muchos los juegos hechos para publicitar una compañía o producto concreto. En la mayoría de los casos esos juegos no suelen ser demasiados llamativos, aunque hay honrosas excepciones como por ejemplo, la saga *Micromachines*.



Mc Donalds, la empresa de comida rápida del payaso Ronald Mc Donald, ha visitado las consolas varias veces, aunque en esta ocasión hay algo distinto en el juego, pues el protagonista será el propio Ronald McDonald que no debió quedar contento con los juegos de *Mc Kids* y *Global Gladiators* y decidió que "si quieres algo bien hecho, hazlo tú mismo".

Y así es como Ronald emprende la búsqueda de un tesoro, excusa que nos bastará para poder jugar a este juego de plataformas programado por Treasure, porque si, este juego es de los responsables de *Dynamite Headdy* y *Gunstar Heroes*, lo cual sin duda hará que los fans de la 16 bits de Sega lo encuentren más interesante ahora ¿verdad?

Gráficos

El juego es visualmente muy agradable y colorido, lo podemos ver desde el primer nivel que es… ¿una fase de *Sonic*? Pues algo así, porque desde luego el estilo de algunos niveles se parece demasiado a lo que estamos acostumbrados a ver en la saga del erizo, aunque bueno, eso tampoco es malo y no todos los niveles son "tipo Sonic".

Dejando de lado esa curiosidad, los escenarios son muy variados dentro de cada nivel, todos son muy coloridos y divertidos y algunos esconden detalles muy curiosos, como la fase que tiene espejos de fondo y vemos a Ronald reflejado.

Y lo mismo se puede decir de los sprites, que tienen un llamativo colorido y son muy agradables, quizás demasiado cursis, pero no hay duda de que encajan muy bien con la estética del juego. Vale la pena mencionar que los enemigos son bastante variados, pues nos enfrentaremos a luchadores de sumo, coches, fantasmas, robots, gnomos y otros seres coloridos que no sabría definir y que poco tienen que ver con la empresa de comida rápida.



Ronald en Green Hill Zone, o casi

Durante el juego veremos algunas ilustraciones que nos cuentan la historia, son bastantes y están muy detalladas, sin duda se nota que se esforzaron por hacer el juego muy agradable a la vista.

Sonido

Músicas alegres y simpáticas durante todo el juego salvo en las batallas contra los jefes y en algunos momentos concretos, como cuando andamos sobre la cabeza de bailarinas vestidas de conejito mientras suena el Lago de los Cisnes… si, es una situación rara, pero este juego es así.

Los sonidos son muy comunes, quizás puedan resultar curiosos pero no destacables, al menos para mí no lo fueron.



El primer jefe tras ser derrotado

Jugabilidad

Al ser un juego de plataformas los controles son muy sencillos, un botón para saltar, otro para lanzar el ataque mágico de Ronald y otro para usar nuestros pañuelos de payaso, que servirán para agarrarnos a agarraderas que haya por encima muestro, mientras estemos agarrados podemos presionar arriba o abajo para sacar más pañuelos o encogerlos y también podemos disparar.



Usando los pañuelos para llegar a la agarradera

Ronald se maneja muy bien y el control es bastante fiable, aunque tendremos que ser algo cuidadosos con los saltos y los enemigos (que solo se pueden eliminar con el disparo mágico de Ronald, nada de saltarles en la cabeza).

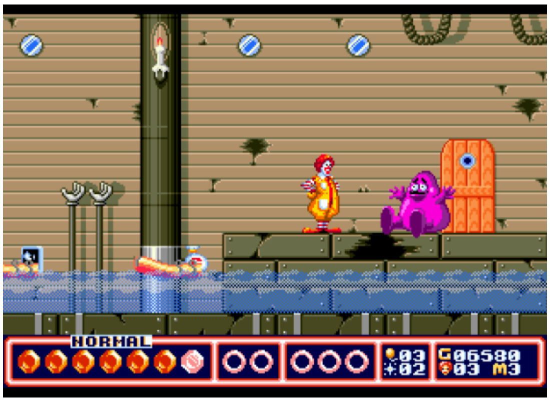
Durante el juego iremos encontrando diferentes ítems, para aumentar el número de golpes que aguanta Ronald, recuperar vida, conseguir vidas extra o potenciar nuestro disparo. También podemos encontrar un ítem que tiene el dibujo de unos globos, estos globos sirven para que, cuando nos hayamos caído a un precipicio, en lugar de perder una vida podamos volver hacia arriba y colocar a Ronald en un lugar seguro.

Durante algunas fases y al eliminar enemigos veremos unos ítems que pueden ser anillos o flores (según la versión que tengáis) si conseguimos 3 anillos plateados o flores blancas o 2 anillos dorados o flores amarillas, recuperaremos un punto de vida.



En la tienda podremos comprar items

Durante el juego encontraremos unas puertas que nos llevarán a tiendas y minijuegos, donde tendremos que pagar una suma de dinero para poder conseguir ítems, continuaciones y vidas extra.



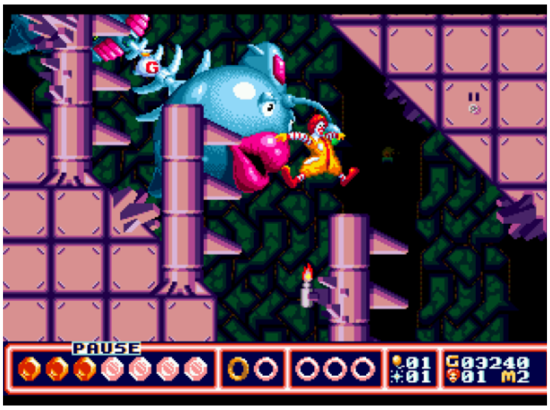
Los amigos de Ronald aparecen brevemente

Los combates con los jefes son bastante originales en concepto, porque todos tienen en común que para volverse vulnerables tenemos que dejar que se traguen una de nuestras gemas de vida, lo cual nos hará perder vida voluntariamente para poder vencerles, este hecho puede hacer que algunos se vuelvan bastante más peligrosos de lo que son inicialmente, sobre todo si no tenemos la barra de vida al máximo. Afortunadamente, antes de cada jefe hay una zona donde podemos recuperar y aumentar nuestra vida, con ítems o con una tienda.

Duración

El juego consta de 4 niveles, cada uno repartido en bastantes fases y con su enemigo final propio.

Puede que no sean demasiados niveles, pero son bastante largos y la dificultad va creciendo de manera gradual, proponiéndonos un reto superable con un poco de esfuerzo y ganas. Quizás el momento más difícil es cuando nos matan todas las vidas y continuamos, pues empezamos sin el dinero ni los bonificadores que habíamos conseguido y eso puede hacer que algunos niveles se pongan mucho más difíciles de lo que son, al menos hasta que hayamos conseguido potenciar a Ronald de nuevo.



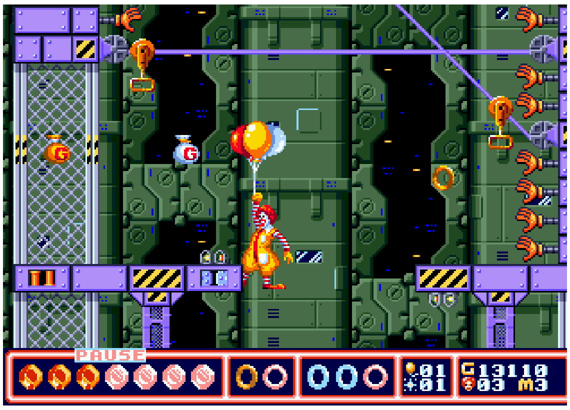
Algunas situaciones son imprevisibles

La duración del juego en general ronda una hora, disponemos de continuaciones limitadas y passwords para completarlo y de tres niveles de dificultad para rejugarlo o adaptarlo a nuestra habilidad.

Conclusión

Mc Donald Treasure Land Adventure es mejor juego de lo que parece, pero tampoco es una maravilla, así que queda en el montón de "juegos de plataformas entretenidos que nos pueden hacer pasar un rato agradable" que abundan en las consolas de 16 bits.

Que no os engañe el hecho de que sea un juego publicitario de Mc Donalds, pues lo único que hay de esa cadena de comida rápida en el juego son los personajes, ni siquiera aparecen hamburguesas, bebidas o patatas fritas, todo gira en torno a un tesoro y a las joyas mágicas que tiene Ronald, de hecho da la sensación de que este juego no iba a ser de McDonalds y al final lo convirtieron en un juego publicitario. En cualquier caso, si os gustan los juegos de plataformas coloridos y alegres, dadle una oportunidad.



Los globos nos sacarán de más de un apuro

Skullo



Ronald y las bailarinas conejo

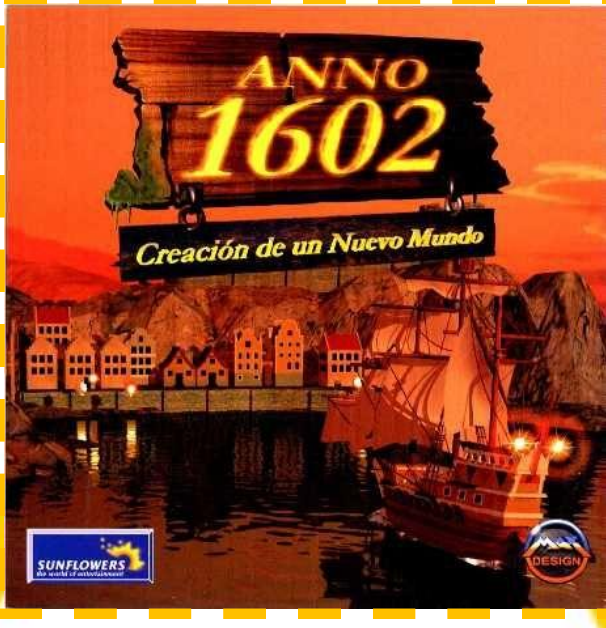


Minijuego tipo Columns

ANNO 1602

Creación de un nuevo mundo

1 jugador – Estrategia - Max Design/Sunflowers 1998



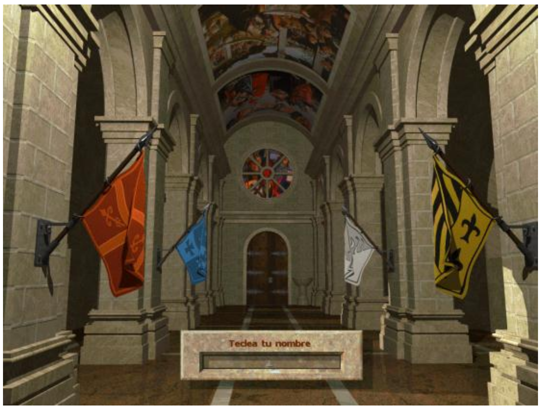
En 1998 la compañía austríaca Max Design junto con la sub-división Sunflowers, desarrollaron este no muy conocido juego de estrategia y construcción.

No hace demasiado tiempo que se descubrió el nuevo continente, América es muy grande y hay mucho por explorar y descubrir, varias naciones del viejo mundo buscan una oportunidad aquí para florecer y crear una gran colonia gracias a la abundante cantidad de recursos que tienen estas tierras.

Pero el sueño americano no es tan bonito, indígenas, piratas, disputas y guerras entre naciones, dificultarán el poder conseguir una colonia pacífica y próspera.

Gráficos:

Tanto el mapeado de las islas y el mar, como los edificios y los barcos están hechos en 2D y en vista isométrica. Las personas y los animales son sencillos modelos en 3D pasados a 2D dentro del juego, cuentan con unas pocas animaciones. También hay varias introducciones animadas presentando distintas situaciones del juego, para la época no están mal.



Selección de bandera



Nuestra ciudad principal

Sonido:

Los efectos de los animales, las personas trabajando y las armas están bien conseguidos, aunque si jugamos en velocidad rápida toda la gama de sonidos desaparece. Tenemos una especie de narrador que nos irá avisando de distintos eventos como los edificios que piden los ciudadanos que construyamos, los suministros que escasean o los peligros que suceden.
La música acompaña bien al juego, hay dos tipos de música, la música de paz y la de batalla. Los temas que suenan son buenas piezas, algunas de ellas son clásicos del folklore inglés como por ejemplo "*Greenleaves*".

Jugabilidad:

Como en la mayoría de juegos de estrategia de construcción, hay que aprender a construir de forma sostenible y lo más rápido posible en caso de que hayan rivales, para que no nos vayan comiendo terreno.



Recién llegado a una isla

Lo primero que hay que hacer es usar nuestro barco, llevarlo a una isla y colonizarla. Empezaremos construyendo edificios sencillos para ir obteniendo suministros básicos como materiales de construcción o comida. Mantener estos edificios vale dinero, así que si no queremos entrar en bancarrota debemos construir casas para que vengan los primeros colonos y nos ayuden con su dinero. Es como si fuera una especie de intercambio, nosotros ofrecemos lo que quieren los colonos (al principio piden poco, comida, tela, una capilla o una escuela) y ellos llenan las casas que construimos y pagan los impuestos que les exigimos siempre y cuando tengan lo que piden, así mantenemos todos los costes de la colonia. Este ciclo se va haciendo cada vez más complejo, cada vez van viniendo más nuevos ciudadanos a la colonia, los cuales también van evolucionando y aumentando sus riquezas y exigiendo nuevas cosas, muchas de ellas van siendo lujos más que cosas necesarias para vivir, tabaco, alcohol, especias, cacao, oro, una universidad o un teatro.

Conforme el número de habitantes de la ciudad va aumentando, podemos construir nuevos edificios para obtener nuevos tipos de suministros y satisfacer así todo lo que quiere la gente, al mismo tiempo podemos permitirnos el aumentar los impuestos, ya que hay más población y tienen más dinero, entonces podemos seguir manteniendo todos los costes de la colonia.



Preparando un ejército



Isla dedicada a la producción de suministros

Los edificios tienen un radio de acción, esto hay que tenerlo en cuenta sobre todo en los edificios públicos que satisfacen las necesidades de los ciudadanos, su radio de acción tiene que incluir el máximo de casas posibles para que haga su función. Todos los edificios de producción de suministros tienen que estar comunicados con un camino que permita al almacén costero o a un mercado recoger su producto y almacenarlo para el consumo de los ciudadanos. Las casas también tienen que estar conectadas con caminos para que los médicos y los bomberos puedan hacer su trabajo. Al hacer una gran ciudad en una isla, hay poco espacio para otras cosas, así que si queremos darle a los ciudadanos todo lo que piden deberemos colonizar otras islas y dedicarlas exclusivamente a la producción de distintos suministros para abastecer la isla principal a través de barcos, los cuales podemos programar una ruta automática para poder preocuparnos de cosas más importantes.

Podemos comerciar con los rivales, con varios barcos de comerciantes que no pertenecen a ninguna nación y con tribus indígenas, así conseguimos algo más de dinero o nos abastecemos de algún producto que escasea. Hay que vigilar los piratas que de vez en cuando asaltan los barcos y roban su carga, aunque también podemos sobornarlos con dinero o algún producto si encontramos su asentamiento. El tener una gran ciudad permite poder construir grandes barcos o formar un ejército por si se declara la guerra y hay que defender la colonia o invadir a un rival y quedarnos con sus islas.

Duración:

El juego cuenta con un modo tutorial el cual vale la pena estarse un rato para poder entender cómo va todo el sistema de construcción, al principio es un poco lioso, pero se acaba entendiendo perfectamente.

Tenemos el modo historia donde en cada capítulo nos dan ciertas misiones que debemos cumplir. Es muy relativo el tiempo que se puede tardar en acabar el modo historia, ya que depende de la habilidad de cada uno, una misma misión puede durar un rato o varias horas, pero se le podría poner una media de unas 30 horas.



Batalla naval

En el modo de partida continua, como indica el nombre, la partida no acaba nunca, podemos jugar hasta que queramos, no hay ninguna misión en concreto, aunque se podría decir que la partida se podría dar por terminada una vez eliminemos a todos los rivales y/o se consiga tener una colonia lo suficiente grande y satisfecha como para que nos proclamen Rey y nos construyan un palacio y una catedral.

Por último está el modo multijugador online, un poco anecdótico, ya que a estas alturas la única forma de jugar este modo es hablándolo con un amigo y quedar para jugar.

Conclusión:

Aunque no es demasiado conocido, es un buen juego de estrategia y construcción recomendable a los que les guste este género. Como dicen en el juego, si conseguís una colonia de más de 10.000 habitantes, poneros en contacto con la compañía que a lo mejor os da un regalo.

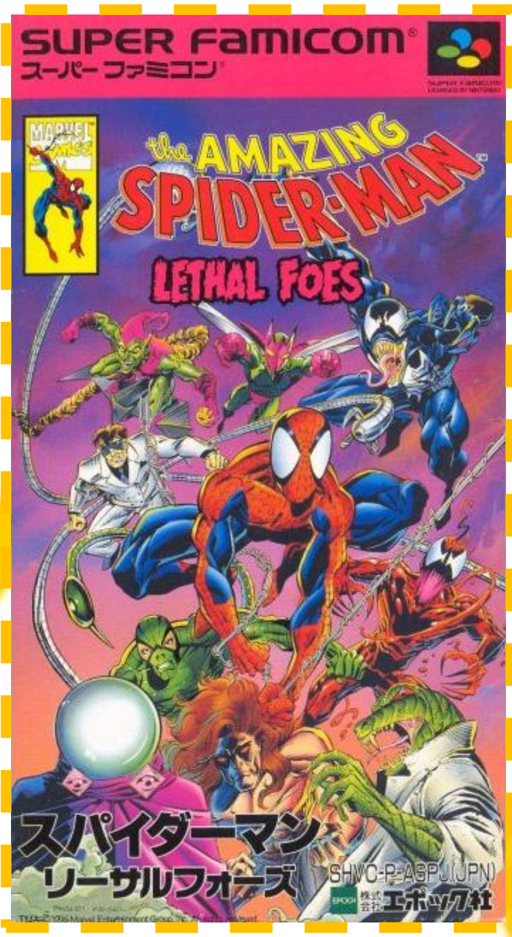
El Mestre



El palacio y la catedral

SPIDER-MAN LETHAL FOES

1 Jugador – Acción/Plataformas – Agenda/Epoch 1995



Es algo común que las consolas tengan videojuegos exclusivos en sus diferentes regiones (Japón, América y Europa) y como consecuencia de ello, los occidentales nos hemos perdido muchas joyas japonesas, especialmente en consolas que tuvieron un éxito enorme en el país nipón.
Una de esas consolas con un gran catálogo de exclusivos japoneses es la Super Nintendo, o mejor dicho la Super Famicom, que además cuenta con muchísimos títulos basados en series dentro de esa rama de exclusivos.

No sorprende que juegos basados en animes y mangas populares se queden en Japón, lo que si sorprende es que existan juegos exclusivos, protagonizados por algo tan occidental como es un superhéroe de Marvel Comics, como el caso del juego que analizaré a continuación: *Amazing Spider-man: Lethal Foes*.

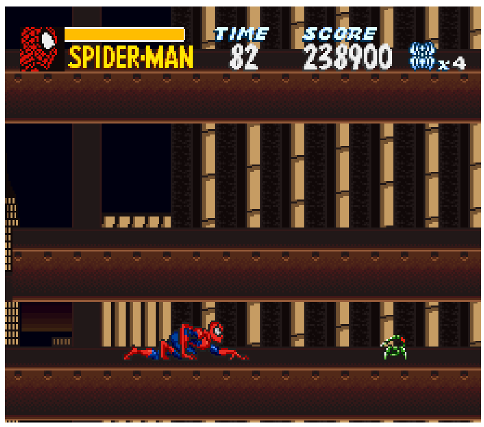


Spider-man y sus enemigos en japonés

Desconozco los motivos por los cuales este título no se lanzó en América ni Europa, pero debido a ello, este juego fue un gran desconocido para mí, durante años. Así que veamos que nos ofrece.

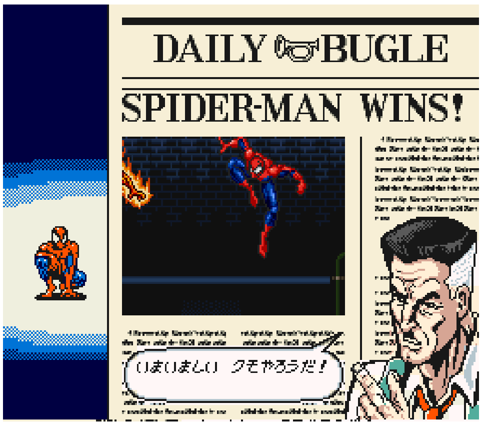
Gráficos

Los gráficos capturan fielmente la esencia de los cómics del Hombre Araña, respetando los diseños del personaje y de todos sus enemigos, que se muestran reconocibles al 100%. El único personaje que ha sufrido una ligera modificación es Jonah Jameson, el jefe de Peter Parker, que aparece al final de cada nivel con el periódico de fondo.



Uno de los minúsculos enemigos robóticos

Las animaciones y los sprites de Spider-man y sus archienemigos son correctas, sin embargo los enemigos comunes no salen tan bien parados. El principal motivo es que la mayoría de enemigos que nos encontraremos serán pequeños robots, siendo los enemigos humanos una minoría dentro de todos los que están repartidos por el juego. Los escenarios intentan variar entre sí, pero al hacerlo pasan de ser coloridos a ser muy sobrios y monótonos.
Las ilustraciones que vemos durante el juego tienen una calidad muy buena.



Jameson está un poco cambiado ¿no?



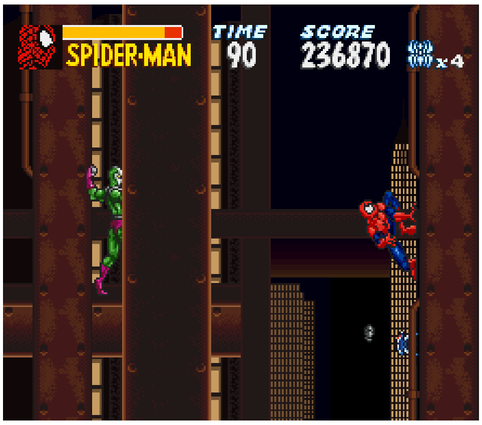
Paseo en telaraña

Sonido

Músicas animadas y cañeras en algunos momentos, no son excepcionales pero van muy bien con el ritmo del juego. Los jefes tienen su propia música, pero se repite entre ellos. Los sonidos son bastante normales, tirando a sosos y escasos.

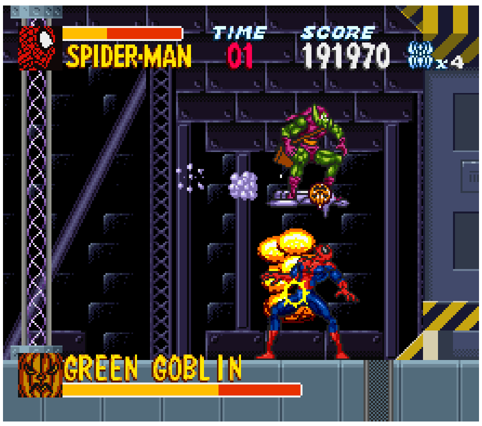
Jugabilidad

El control es bastante completo y efectivo, movemos a Spidey con la cruceta, el botón Y sirve para correr (si lo mantenemos presionado) el B para saltar, el X para lanzar bolas de telaraña y el A para pegar. Los botones L y R sirven para balancearnos con las telarañas (el botón L hacia la izquierda y el R hacia la derecha). El control se completa añadiendo algunas opciones más que aumentarán las posibilidades y agilidad del hombre araña, podremos andar agachados, pegarnos a paredes y techo y avanzar, dar altos saltos hacia arriba o abajo (combinando la dirección con el botón de salto) para ser más ágiles a la hora de desplazarnos y otras acciones más mundanas como golpear mientras saltamos, corremos o andamos pegados a una pared.



Podemos andar por paredes y techo

El control de Spider-man se muestra muy ágil y da la sensación de que puede hacer todo lo que esperamos de él, de hecho creo que es el Spider-man mejor representado (en términos de control y velocidad) de todos los que he probado en consolas de 16 bits, lo cual nos vendrá muy bien porque necesitaremos esa agilidad y velocidad para completar las fases antes de que se acabe el tiempo.



Nos queda 1 segundo, tocará repetir la fase

¿Tiempo? Si, cada fase del juego tiene un contador de tiempo, y si se nos acaba, tocará repetir la fase. El contador no se detiene al llegar a enemigos finales de manera que en más de una ocasión perderemos aunque le estemos dando una paliza al jefe. Por ese motivo este juego se resume a avanzar la fase lo más rápido posible, evitando perder demasiado tiempo en los minúsculos enemigos (cuya misión parece ser la de estorbar y retrasarnos más que la de matarnos) y llegar al enemigo final con suficientes segundos como para vencerle, esto significa que no se nos permite disfrutar a la hora de eliminar enemigos o explorar el nivel, lo cual es una pena y se convierte en el punto más negativo del juego.

Duración



Peleando contra el Dr. Octopus

El juego está dividido en 5 niveles, cada uno con diversas fases y un enemigo final esperándonos.
La dificultad no es demasiado elevada, pero el hecho de que haya un tiempo limitado nos puede frustrar más de una ocasión, especialmente cuando intentamos ir lo más rápido posible para llegar al jefe con tiempo de sobras y somos retrasados por los minúsculos enemigos que aparecen en zonas concretas para ralentizarnos, o cuando estamos ganando al jefe y este se dedica a huir por la pantalla hasta que se agote el tiempo.

Una vez dominemos los movimientos y aprendamos las rutinas de los jefes, el juego se hace muy asequible y lo podremos completar en una media hora. Para ajustar un poco la duración, el juego cuenta con 3 niveles de dificultad, y por si se nos hiciera muy largo, también cuenta con Passwords (que son un guiño a los enemigos que vence Spider-man en cada fase).

Conclusión



Quedan 36 segundos ¡No te entretengas!

Amazing Spiderman: Lethal Foes es un fantástico juego de Spider-man, con un control muy adecuado para el personaje, un buen apartado gráfico y una música agradable, lamentablemente también tiene sus puntos negativos que se ven claramente enfocados en el límite de tiempo, su escasa duración y la poca variedad de enemigos comunes.

Aun así, creo que es un juego que puede resultar muy interesante para los fans del Hombre Araña, sobre todo si lo que buscan es ir ver a Spider-man balancearse con sus telarañas por los escenarios ágilmente y a toda velocidad.

Skullo

SEGATA SANSHIRO

SHINKEN YÜGI

1 Jugador – Mini Juegos – Sega 1998



En 1997 Sega realizó una campaña publicitaria para alargar la vida de Sega Saturn, la cual duró hasta noviembre del 1998 finalizando unos días antes del lanzamiento de Dreamcast en Japón. Los anuncios funcionaron tan bien que Sega Saturn siguió fabricándose hasta el año 2000 en el país Nipón.

Segata Sanshiro era el protagonista de dicha campaña, un gran maestro de Judo que vive como un ermitaño en las montañas, donde se dedica a entrenar con su gran Sega Saturn blanca.

En los anuncios Segata castiga a aquellos que no juegan a la Sega Saturn, para ello usa sus potentes llaves de Judo, todo esto acompañado con mucho humor y una canción muy pegadiza hicieron de estos anuncios un gran éxito.

Existen varias curiosidades sobre Segata, como que el personaje sea una parodia a Sanshiro Sugata, personaje protagonista de “La leyenda del gran judo” de Akira Kurosawa. Su nombre también es un juego de palabras con el grito comercial “Sega Saturn, shiro!” que se podría traducir como “Juega a Sega Saturn” y “Sega Saturn blanca”. Para acabar el actor que interpreta a Sanshiro es Hiroshi Fujioka un popular actor japonés conocido por su papel como el primer Kamen Rider.

En este título manejaremos a Segata Sanshiro en 10 minijuegos cargados de humor, cada uno basado en un anuncio protagonizado por el poderoso judoka.

Gráficos

Este juego es visualmente agradable y gracioso, Segata se verá representado de distintas formas dependiendo del minijuego, en algunas ocasiones veremos la imagen real del actor, en otras se verá caricaturizado con un estilo cabezón bastante hilarante. Los fondos son más que correctos y variados y al acabar cada minijuego veremos un vídeo que corresponde con un anuncio.



Segata es un tipo rudo, se ve a simple vista

Sonido

Este disco posee un buen apartado sonoro, los efectos de sonido en los minijuegos son adecuados para cada animación. Las músicas son animadas, muy acorde con el tema de humor que predomina el juego, y para acabar también disponemos del genial tema principal de Segata Sanshiro que se verá reproducido en forma de videoclip una vez que nos hayamos pasado los diez minijuegos.

Como extra, existe una biblioteca de sonido donde puedes escuchar la voz de Hiroshi Fujioka.



Aquí podrás escuchar a Segata siempre que quieras

Jugabilidad

Como ya habíamos mencionado el disco se compone de diez minijuegos, así que vamos a analizar cada uno de ellos:

1º- Segata Sanshiro está en una discoteca dispuesto a enseñar sus movimientos de judoka, deberás pulsar los botones del pad que te hayan indicado previamente, como si de un Simón se tratase.

2º- Basado en el anuncio de *Bomberman*, encarnas al poderoso judoka en un campo de minas, usando tus poderosas llaves de judo debes lanzar a tus oponentes sobre minas terrestres, ten cuidado, ¡que no te lancen a ti!



¡Juego superado! La cabeza de Segata es muy dura

3º- La famosa celebridad usa el trineo mágico y el traje de Santa Claus para lanzar regalos a las casas de los japoneses, cuanto más regalos cueles por las chimeneas más puntos lograrás, pero ten cuidado, no choques con los obstáculos.

4º- Segata quiere romper tejas con su cabeza, para ello hay un medidor con una flecha que se mueve automáticamente de arriba abajo. Cuanto más arriba pares el medidor más tejas partirás.

5º- Varios dragones del videojuego *Panzer Dragoon* vuelan por la pantalla, debes contar cuántos de estos dragones tienen a Segata como jinete y una vez acabe el juego introducir el número exacto.

6º- Alguien está atrapado en un edificio en llamas, tu deber es subir los pisos hasta hallar a la persona, por el camino tendrás que esquivar y saltar varios obstáculos como escombros, flamas o agujeros en el suelo.



Segata haciendo de Santa Claus



¡Cuidado con las llamas!

7º- Sanshiro se disfrazará y te dará una foto a la vez que se te da acceso a un montón de fotografías del judoka disfrazado de diferentes formas, debes encontrar la pareja de la muestra siete veces.

8º- Nuestro objetivo es recorrer la mayor distancia posible sobre el hielo antes de que Segata se congele, para ello debemos aplicar fuerza en cada pierna para poder deslizarnos.

9º- A nuestro protagonista le gusta reciclar, así que en este minijuego debemos golpear la basura para lanzarlas al contenedor, el juego acabará cuando el contenedor se llene de los desechos y llegue al peso adecuado.



Segata está preparado para todo

10º- El último juego es una especie de *Columns* basado en peces y otros animales marinos, al lado veremos una foto de Sanshiro atrapado en una cámara que se va llenando de agua, cuantos más peces conectemos más bajará el nivel del agua, para ganar evita que el Judoka se ahogue antes del tiempo estipulado.

Cada minijuego tiene sus propios controles, pero no es preocupéis al tratarse de juegos simples estos resultan ser muy intuitivos. Pese a que el contenido de todo el disco está en japonés seremos capaces de jugarlo sin problemas.

Duración

La duración no es el punto fuerte del disco ya que cada minijuego tiene una duración limitada, por suerte hay bastantes y todos son rejugables, aunque algunos son más interesantes que otros.

Al juego le vendría bien una opción de dos jugadores pero siempre puedes competir con tus amigos por la puntuación más alta.

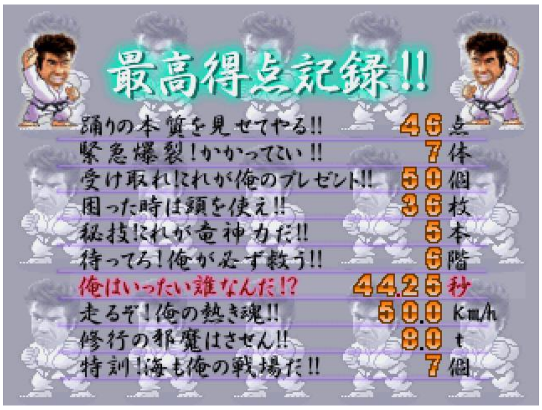


Hora de tirar la basura

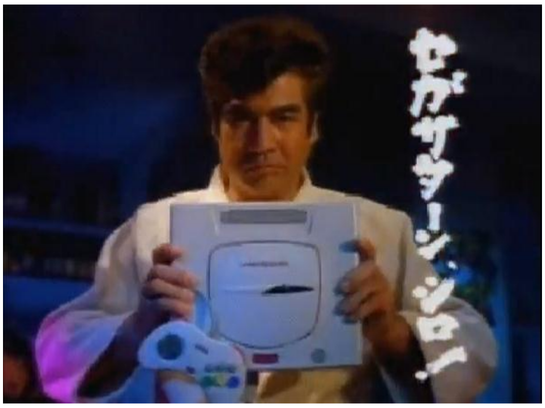
Conclusión

Sin duda alguna estamos ante un juego muy divertido, con un personaje muy carismático por protagonista. Perfecto para jugar, tanto si quieres pasar un buen rato, dispones de poco tiempo o para descansar de esos grandiosos RPGs de los dispone Sega Saturn.

Valveider



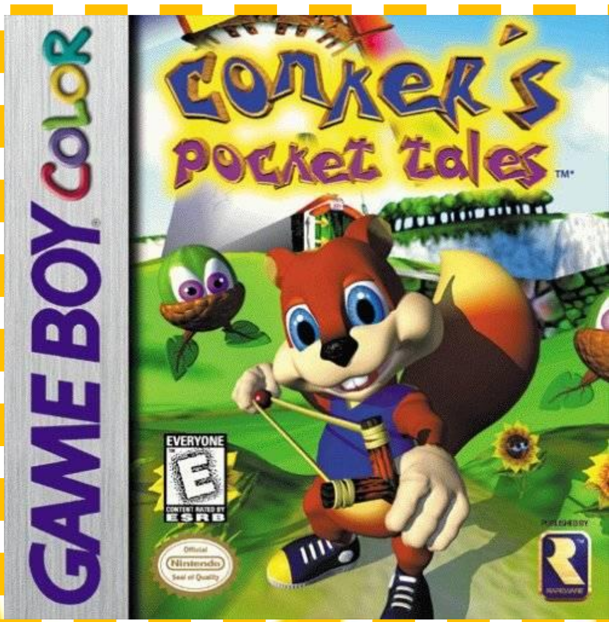
¡Supera tus récords para ser el mejor!



Sega Saturn blanca, la favorita de Segata

CONKER'S POCKET TALES

1 Jugador – Aventura – Rare 1999



Conker es un personaje de Rare conocido principalmente por *Conker's Bad Fur Day*, su mejor y más famoso juego donde mostraba su lado más adulto y malhumorado. Sin embargo, originariamente esta ardilla era simpática y apta para todos los públicos como se demostró en *Diddy Kong Racing* (su primera aparición) en el cancelado juego de *Nintendo 64 Conker Twelve Tales* (que terminó convirtiéndose en *Bad Fur Day*) y en el juego que vamos a analizar a continuación, donde todavía se conservaba la idea original de Conker.

La historia del juego es muy simple y no demasiado interesante: Conker está celebrando su fiesta de cumpleaños, cuando Evil Acorn (una bellota malvada) le estropea la fiesta robándole los regalos y secuestrando a Berri (la novia/mejor amiga de Conker).

Así que en nuestras manos queda la misión de salvar a Berri, recuperar los regalos, darle un escarmiento a Evil Acorn y poder volver a celebrar la fiesta de cumpleaños.

Gráficos

El estilo gráfico del juego intenta asemejarse al de los *Donkey Kong Country* (como se puede apreciar en algunas ilustraciones) pero en general tiene con un toque más de dibujo animado, de trazo simple y muy colorido.



Evil Acorn fastidiando a Conker

Los sprites de los personajes son bastante grandes y algunos lucen muy bien (el propio Conker o algunos jefes) aunque también es cierto que las bellotas con las que hablamos no se ven demasiado caracterizadas (el que sean casi iguales entre sí no ayuda) y algunos enemigos pecan de ser muy simples o repetirse demasiado.



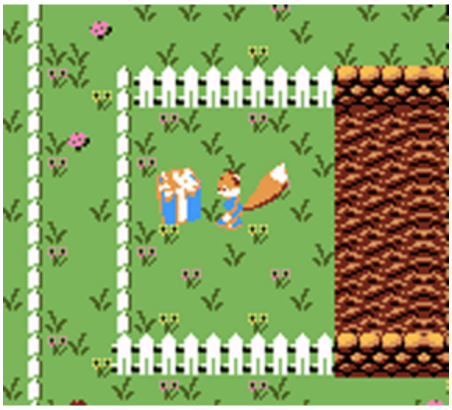
Jugando en el Super Game Boy

Los escenarios son muy coloridos e intentan ser variados (un bosque, un desierto a lo película del oeste, un castillo, un templo azteca, una isla tropical) pero en todos se nota un estilo común bastante marcado, dando también una sensación de repetición en los espacios abiertos.

Si usamos el juego en un Super Game Boy se le añadirá un marco con globos y regalos, y la paleta de colores irá cambiando según la parte del juego que estemos jugando.

Sonido

Las músicas del juego son muy alegres con la única excepción de las melodías que escucharemos en zonas más siniestras o en las batallas contra los jefes. Cada mundo tiene su propia música y aunque la composición es buena y son canciones animadas puedes acabar harto de escuchar la misma si estás mucho tiempo en la misma zona (por ejemplo buscando algo que no encuentras). Como nota curiosa hay que decir que si dejamos a Conker un rato quieto empezará a sonar una música de *Donkey Kong Country*, que también se hace muy agradable (y que seguramente terminaremos escuchando cuando estemos en algún puzle).
Los sonidos son bastante sencillos y básicos, apenas llaman la atención.



Los regalos serán la clave del juego

Jugabilidad

Moveremos a Conker con la cruceta, si presionamos dos veces a la misma dirección Conker correrá, lo cual es ideal para movernos de una punta a otra del mapa. Los botones vale para saltar (si le damos dos veces caeremos con fuerza al suelo) y disparar el tirachinas (una vez lo hayamos obtenido). Con el botón Select, Conker excavara en el suelo para intentar acceder a zonas diferentes del mapa, y cuando tengamos el ítem adecuado también podremos bucear en algunas zonas de agua.

El juego nos hará recorrer diferentes escenarios (empezando por el bosque donde vive Conker), hablar con determinados personajes, buscar objetos que necesitaremos para poder acceder a diferentes partes del juego (generalmente regalos) e ítems que nos permitan avanzar.



Conker en Game Boy Pocket

Durante nuestra aventura no contaremos con un mapa, así que tendremos que fijarnos en los que están colgados en casa de las bellotas que visitaremos (una manera poco práctica de implementar un mapa en el juego). Nuestros primeros pasos serán guiados y cuando hayamos avanzado un poco en el juego nos darán algo de libertad.

Dentro de cada zona tendremos que intentar conseguir todos los regalos posibles y encontrar a la bellota malvada, que normalmente se encuentra al final del nivel, de manera que tendremos que evitar enemigos, sortear peligros, saltar pinchos y hacer muchos puzles, la mayoría de ellos del tipo “mueve las cajas hasta colocarlas en las marcas del suelo” demostrando que dentro de Rare se estaban quedando sin ideas, pues hay partes del juego que se resumen a: Entra en una habitación, haz el puzle de cajas para que se abra la puerta, entra a la puerta, haz el puzle de cajas para que se abra la siguiente y así un par de veces más. Una vez completada la zona nos enfrentaremos a un enemigo final o a algún tipo de prueba especial propuesta por la malvada Bellota Malvada y su aliado Honker (una mofeta de aspecto similar al de Conker).

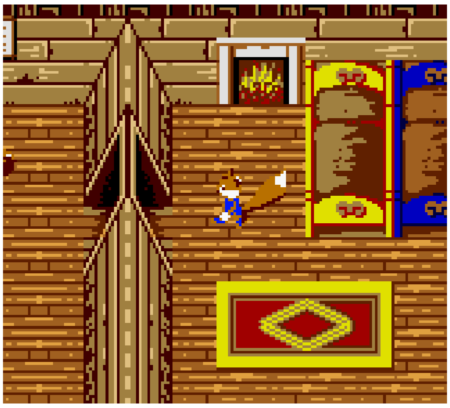


Echándole un vistazo al mapa

Quizás para compensarnos por tanto puzle de cajas los programadores de Rare incluyeron bastantes minijuegos de diferentes tipos (aunque la mayoría son de puntería) pero estos tienen el inconveniente de que cuando los hemos superado no podremos volver a jugarlos.

Durante el juego iremos encontrando munición para el tirachinas y unas bellotas que nos subirán la vida, estas bellotas son muy importantes ya que aumentan nuestra vida pero solo aparecerán una vez, de manera que podemos llegar a tener una vida de más de 20 golpes, pero en cuanto los vayamos recibiendo nos tocará buscar nuevas bellotas para volver a subirla, dicho de otro modo, no hay ninguna zona del juego donde podamos ir siempre a rellenar vida, así que habrá que ser cuidadoso con los saltos y los enemigos para mantener el máximo de vida posible.

Duración


Dentro de las casas encontraremos ítems

En total tenemos 7 zonas a explorar, el bosque en el que empezamos el juego es la primera de ellas, la más grande y la principal pues al resto de zonas llegaremos explorando diferentes partes del bosque (siempre y cuando tengamos suficientes regalos y los ítems necesarios).

Al ser un juego de aventura centrado en recorrer el mapeado buscando regalos y haciendo puzles la duración es difícil de estimar, pero es cierto que no es tan complejo ni largo como muchos otros juegos de aventuras, lo cual le da una duración decente, pero no excesiva. A modo de extra tenemos la posibilidad de intentar conseguir todos los regalos rojos e invitaciones que hay repartidos por el juego y que no son obligatorios para completar el juego.


Conker la ardilla contra Honker la mofeta

El juego nos permite guardar 3 partidas pero no son compatibles entre Game Boy clásica y Game Boy Color, de manera que si tenemos una partida grabada en Game Boy Clásica no podremos acceder a ella desde Game Boy Color y viceversa, lo cual impide completar el juego alternando entre ambas plataformas. Esto quizás se deba a que hay algunas diferencias en el juego si jugamos en Game Boy Clásica/Pocket/Super Game Boy o en Game Boy Color.

Conclusión

Conker Pocket Tales es un juego de aventuras que empieza siendo bastante soso pero luego ofrece algunas situaciones muy divertidas, sin embargo peca de ser demasiado repetitivo (sobre todo por los puzles) y algo sencillo en general.

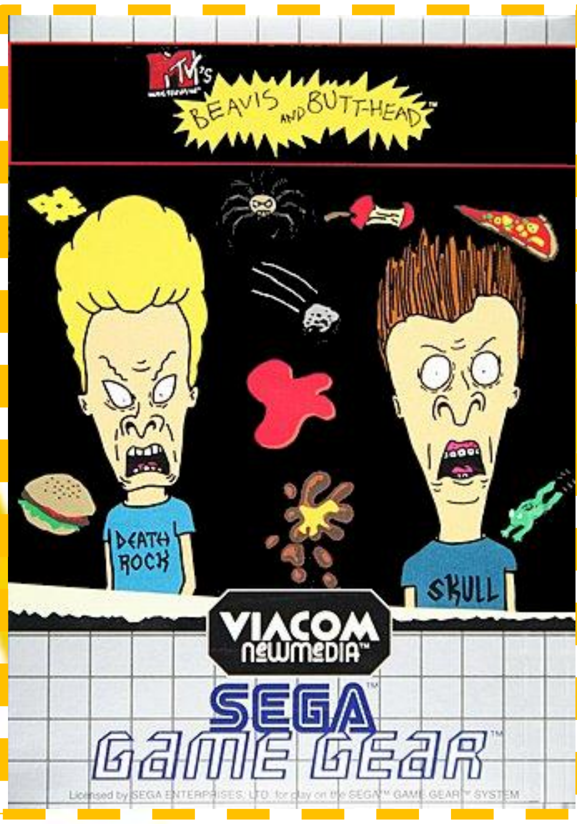
Skullo


Conker y las vacas de Rare


Uno de los muchos puzles de cajas

BEAVIS AND BUTT-HEAD

1 Jugador –Plataformas – NuFX Inc 1994



Beavis y Butt-head fueron dos personajes muy importantes en los 90, bueno, puede que no fuesen muy importantes pero si muy divertidos y populares. Empezaron su andadura como mascotas de la MTV, donde comentaban videoclips de música y protagonizaban su propia serie.

Beavis y Butt-head llegaron a tener tanta popularidad que sus insultos inventados se pusieron de moda entre los más jóvenes, su serie tuvo varios especiales publicados en VHS, protagonizaron su propia película y por supuesto, tuvieron videojuegos en las plataformas más famosas del momento.

En esta ocasión voy a hablar de la versión que salió para Game Gear, donde Beavis y Butt-head intentan conseguir las entradas para poder ir al concierto de GWAR. La historia es la misma que en otras versiones, pero el juego es completamente distinto.

Gráficos

Sin lugar a dudas, lo mejor del juego. Los sprites de Beavis y Butt-head son grandes, coloridos y con buenas animaciones, es muy gracioso verlos correr, recibir algún golpe o dejarlos quietos para que se pongan a hacer “headbanging”. El resto de sprites varían mucho en calidad, pues algunos de los enemigos son muy pequeños (las ratas) o muy sencillos (bombas, charcos de agua…) sin embargo los de mayor tamaño se ven bastante bien, aunque se echan en falta muchos de los personajes secundarios de la serie.


Los sprites son grandes y coloridos

Los escenarios son escasos pero variados (hospital, instituto, centro comercial, concierto y las calles de Highland), con un uso de colores sencillo pero efectivo. Durante la partida veremos de vez en cuando una animación de Beavis y Butt-head diciendo tonterías que está resuelta de manera excelente, el resto de imágenes que vemos en el juego (pantalla de título, de game over y final) también son muy buenas.

Sonido

Algunas melodías son muy machaconas, con unos pitidos que pueden llegar a molestar hasta que te acostumbras o hasta que pasa esa parte de la canción. Los sonidos son bastante básicos y en algunas ocasiones llegan a cortar la canción que está sonando, lo cual hace que el apartado sonoro no salga muy bien parado. Lo único destacable son las voces de Beavis y Butt-head cuando aparecen en primer plano diciendo tonterías, que se escuchan sorprendentemente bien.



Animación de los protagonistas hablando



Pantalla de título

Jugabilidad

Tenemos un botón para saltar y otro para correr, si apretamos abajo, nos agacharemos y si apretamos abajo o arriba y el botón de correr, nuestro personaje estirará la mano para agarrar o utilizar objetos del escenario, esto será necesario para poder obtener más vida y dinero. El botón Start sirve para pausar el juego, pero si presionamos Start y una dirección cambiaremos entre Beavis y Butt-head.



Habrá que evitar enemigos en todo momento

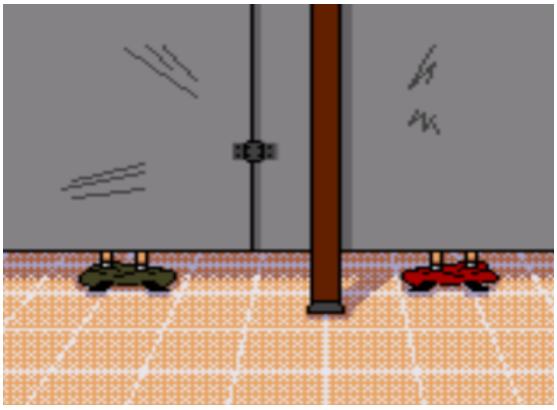
El juego es muy básico en desarrollo, simplemente hay que andar hacia adelante esquivando a los enemigos y las trampas que encontraremos en el suelo. Pese a que he catalogado este juego como uno de “Plataformas” en realidad ni siquiera llega a eso, simplemente hay que andar y saltar evitando que nos golpeen.

El control no es malo, pero es muy limitado por su desarrollo, pues en la mayor parte del juego estaremos avanzando un poco, evitando enemigos y avanzando otro poco, lo cual no es muy divertido.

Duración

Este juego cuenta con 4 niveles iniciales (Las calles de Highland, el Hospital, el instituto y el centro comercial) y si al acabar estos escenarios tenemos dinero suficiente para comprar las entradas, pasaremos a la fase final: el concierto de Gwar.

Para poder comprar las entradas y acceder al último nivel, tendréis que reunir 100 dólares y comprarlas en la taquilla del cuarto nivel. La única manera de obtener tanto dinero es recoger todo el que veamos, gastar el mínimo posible para comprar comida en las máquinas e interactuar con los escenarios, pues hay zonas en los que podremos obtener dinero, como las cabinas de teléfono o los cajeros, en algunas circunstancias puede darse el caso que un personaje no saque dinero de algo, y el otro sí, así que recomiendo cambiar de personaje para probarlo con ambos.



Si comemos demasiado acabaremos en el WC

El juego no es demasiado largo, pero puede llegar a ser muy frustrante, sobre todo porque el primer nivel es bastante más largo y complejo de lo deseado, de hecho me parece uno de los más difíciles, lo cual hace que el jugador ni siquiera se pueda acostumbrar al juego antes de cabrearse.
A esto hay que sumarle que de vez en cuando aparecerán Beavis y Butt-head en primer plano diciendo tonterías, cosa que puede suceder cuando obtengamos dinero, comamos algo o nos golpeen los enemigos. Esta interrupción puede hacer gracia al principio, pero cuando estas a un golpe de morir, no te interesa que te corten un salto con una animación estúpida, por fortuna, esta animación se puede desactivar en opciones (aunque tengo que reconocer que yo no la desactivo, porque me hace gracia).



¡No os olvidéis de comprar las entradas!

Por si se nos atasca algún nivel podemos continuar con Passwords, y si el juego nos parece demasiado fácil siempre podemos subir la dificultad en opciones.


Algunas animaciones son muy divertidas


Huyendo de un pájaro ¡Deprisa!

Conclusión

La versión de Game Gear de Beavis y Butt-head es un juego bastante flojo, su apartado gráfico es muy bueno, y las voces de los protagonistas son muy graciosas, pero la jugabilidad es muy sosa y sencilla.

Para completar el juego nos veremos avanzando un par de pasos y parándonos para esquivar algún enemigo, dar otro par de pasos y volver a hacer lo mismo, el juego es tan pasivo, que ni siquiera podemos atacar a ningún enemigo. Dicho esto, solo se lo recomiendo a la gente que sea muy fan de los protagonistas, porque como juego puede resultar bastante aburrido.


En las duchas del instituto

Skullo

BEETHOVEN 2nd

The Ultimate Canine Caper

1 Jugador – Plataformas – RSP 1993



Si hablamos de Beethoven, lo normal es que pensemos en el músico, pero hubo una época en la cual esa palabra nos traía la imagen de un perro, concretamente un enorme San Bernardo que destrozaba cosas. Dicha idea había nacido en una serie de películas que tuvieron bastante fama en los 90.

Este videojuego está basado en la segunda película del enorme perro, donde la novedad era la inclusión de una perra de su misma raza y las crías de la pareja. *Beethoven 2nd* (también conocido como *Beethoven The Ultimate Canine Caper*) es uno de los muchos juegos basados en películas que abordan a las consolas, y todos sabemos que la mayoría de esos juegos no llegan a ser demasiado recomendables ¿Se cumplirá la norma con este o nos dará una sorpresa?

Gráficos

El sprite de Beethoven es bastante grande, colorido y gracioso, sus animaciones son algo raras en determinadas situaciones (como cuando se va a caer de una plataforma) pero están bastante bien. El resto de personajes del juego se ven algo raros, ya que el estilo de dibujo no se parece demasiado a lo visto en el protagonista, son mucho más caricaturescos, coloridos y exagerados, lo cual da la sensación de que los han sacado de otro juego para ponerlos en este, otro punto negativo es que no hay demasiada variedad de enemigos, ya que aunque es cierto que intentan variarlos según el mundo que estamos jugando, hay varios que son el mismo sprite ligeramente cambiado.



Ese caniche puede haceros mucho daño

Los escenarios son variados pero escasos (hay 4 diferentes) son coloridos y bastante llamativos, aunque terminan cansando debido a su poca variedad.

Sonido

Las melodías del juego son adaptaciones de sinfonías de Beethoven lo cual no está nada mal, son pegajosas y conocidas por todos, lamentablemente terminan siendo repetitivas.
Los sonidos son bastante sencillos y algo escasos, aunque no me parecen malos ni molestos.

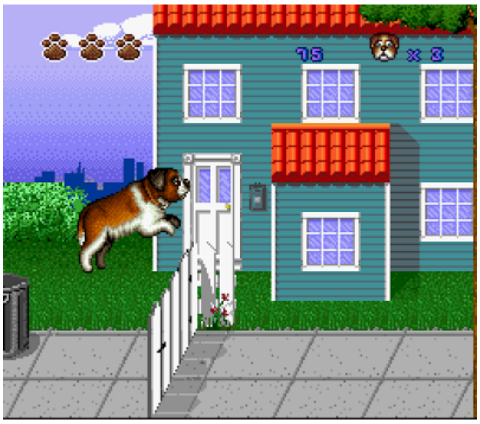


¡Salva a los cachorros!

Jugabilidad

Beethoven es un juego de plataformas, tendremos que eliminar enemigos, saltar peligros y llegar hasta el final del nivel donde nos estará esperando un cachorro. En la siguiente el cachorro vendrá con nosotros y tendremos que cargar con él para las zonas de plataformas, hasta alcanzar el final del nivel, donde le espera su madre.

Sinceramente, creo que la jugabilidad es el peor punto del juego, pues los controles no son demasiado fiables, especialmente en los saltos (lo cual es un problema, pues es donde podemos perder más vidas más fácilmente). Desde la primera fase veremos que algunos saltos hacia adelante no son demasiado fiables, dejando a Beethoven encima del elemento que queríamos evitar, situación que se repetirá en las siguientes fases.


Estos saltos son bastante imprecisos

En lo que se refiere a aptitudes defensivas, Beethoven puede ladrar a sus enemigos con el botón Y (si mantenemos el botón apretado el ladrido llega más lejos) y con el botón A puede sacudirse para secarse, eliminando a todos los enemigos de la pantalla y apagando las brasas de fuego, lo malo de este movimiento es que tendremos que buscar alguna zona del escenario donde haya agua para que moje al protagonista y luego darnos prisa a usarlo, pues solo se puede hacer en un tiempo limitado (aparece un marcador de una gota en pantalla).

Con el botón X podremos tomar los ítems que haya en el suelo para recuperar energía y aumentar las vidas extra, dichos ítems suelen estar a la vista, aunque a veces aparecen medio tapados por elementos del escenario.
Ese botón también nos valdrá para agarrar y soltar a los cachorros de Beethoven, lo cual añade una dificultad extra al juego, pues llevando al cachorro no podemos ladrar ni sacudirnos, dejando a Beethoven en una situación muy vulnerable ante los ataques de los enemigos, así que lo más recomendable es soltar al cachorro (que además de ser invulnerable a los ataques enemigos, andará hacia la dirección donde lo soltemos hasta encontrar algo que le bloquee el paso) y luego ir nosotros eliminando a los enemigos. Si hacemos esto, el cachorro también nos avisará de donde hay bloques que se caigan al vacío, pues veremos que se detiene antes de ellos, esto nos puede ahorrar perder muchas vidas.

Jugablemente el juego no llega a estar bien hecho, el movimiento de Beethoven es algo raro, los saltos poco fiables, los enemigos aguantan demasiados golpes y algunos peligros del escenario son difíciles de ver o evitar la primera vez, como por ejemplo las manzanas de las primeras fases o las ramas de los troncos tumbados en el último nivel, que parecen un elemento decorativo, no un peligro a evitar.


¡Cuida del cachorro!

Duración



A veces es difícil evitar todos los peligros

El juego cuenta con 4 mundos (el barrio, el parque, el almacén y la montaña) cada uno formado por dos fases (la primera buscando el cachorro y la segunda llevándolo hacia la madre) con lo cual el juego no tiene una extensión muy grande.

La dificultad no está muy bien ajustada, ya que las primeras fases son demasiado tediosas y es muy fácil perder toda la vida tontamente, sobre todo por los saltos de valla (que en más de una ocasión no salen como deberían) y la caída de manzanas en momentos concretos. Los siguientes niveles tienen situaciones similares y enemigos molestos (las ardillas y los pájaros) pero pese a su dificultad no se hacen tan tediosos como las primeras fases.
En cualquier caso, cuando hayáis aprendido la mecánica, el juego solo será difícil en momentos concretos, como los saltos de plataformas móviles, lo cual se puede agravar si el control os juega una mala pasada.

Conclusión



Hay muchos saltos peligrosos en esta fase

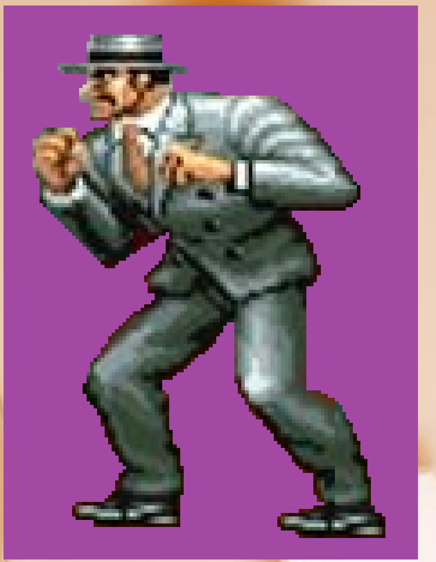
Beethoven 2nd es un juego colorido y curioso pero no es demasiado recomendable, sus controles son mejorables y puede llegar a ser muy aburrido pese a su escasa duración.

Super Nintendo tiene muchísimos juegos de plataformas mejores que este, aunque si alguien tiene curiosidad (y paciencia) o siente una gran devoción por la película, quizás debería darle una oportunidad.

Skullo

PAUSATIEMPOS

LAS SOLUCIONES ESTAN EN LA PÁGINA 58 DE ESTA REVISTA



1- EL DESCONOCIDO

¿Serías capaz de adivinar a que juego pertenece este personaje?

Pista 1: Es un enemigo

Pista 2: El juego donde aparece está protagonizado por uno o dos héroes

Pista 3: Los protagonistas del juego son personajes de cómic

2- LA SOMBRA



¿Reconoces al personaje tras la silueta?

3- EL ERROR



¿Eres capaz de encontrar el error de esta foto?



JAGUAR CD

En 1993, cuando las consolas de 16 bits encaraban la recta final de la que ha sido considerada en muchas ocasiones como la mejor de las batallas entre consolas, Atari sorprendió a medio mundo lanzando una consola de (supuestamente) 64 bits: La Atari Jaguar.



Pese a la innegable importancia de Atari en el mundo de los videojuegos, la situación de Jaguar no era nada envidiable, pues había llegado ligeramente tarde a una batalla en la cual sus competidoras contaban con un enorme catálogo y legiones de seguidores que aún esperaban exprimir esas plataformas unos años más.

La mala situación de Jaguar no impidió que en 1995 se lanzase un Add On para que la consola pudiese leer juegos en formato CD. El lanzamiento del Jaguar CD parecía ser la última bala en la recámara de Atari para salvar su consola de la indiferencia absoluta con la que se encontró, pero (como era de esperar) las ventas del CD fueron bajísimas.

Una persona que lleve suficientemente tiempo jugando a videojuegos sabe perfectamente que los Add On rara vez funcionan bien y que las ventas de esos periféricos y sus juegos suelen ser significativamente más bajas que las de la consola a la que se adhieren, así que si Atari Jaguar vendía poco y tenía pocos juegos, era lógico pensar que el Jaguar CD iba a ser peor en ambos aspectos.

Para terminar de redondear el fracaso del Jaguar CD, al parecer resulta que este periférico es bastante delicado y tiende a dejar de funcionar con relativa facilidad (o eso o hubo una tirada de Jaguar CD en mal estado) así que si hay alguna persona que quiera comprarse este periférico, que se asegure de tener la posibilidad de devolverlo en caso de que no funcione correctamente.



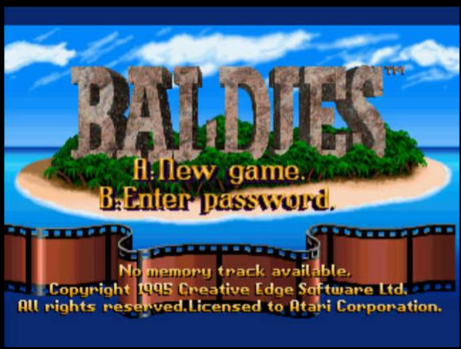
Dicho esto, vamos a conocer la escasísima colección de juegos de Jaguar CD, que apenas pasa la decena.

Battlemorph: Juego de naves en un entorno poligonal (al estilo *Starfox*) y secuela del *CyberMorph* de Atari Jaguar.






Baldies: Juego de estrategia en tiempo real al estilo "*Age of Empires*" donde tenemos que crear una comunidad de tipos calvos llamados Baldies y sobrevivir a la guerra contra sus enemigos.






Blue Lightning: Simulador donde controlamos un avión militar que resultar ser un remake de un juego de Atari Lynx.

Vid Grid: Juego de puzles donde tenemos que reconstruir una imagen (que va cambiando, pues es un video) antes de que se acabe el tiempo.






***Brain Dead 13*, *Dragon's Lair* y *Space Ace*:** Estos tres juegos son películas interactivas, o lo que es lo mismo, el jugador va viendo lo que pasa y ha de ir pulsando botones en momentos concretos para avanzar en el juego.





Highlander - The Last of the MacLeods: Juegos de aventuras basado en la serie del mismo nombre. Donde manejamos a un héroe que ha de salvar a su pueblo y vengar a su madre eliminando al malvado Kortan.

Myst: Aventura gráfica donde recorreremos la misteriosa Isla Myst. El juego dispone de varios finales según lo que hayamos hecho durante la partida.







Primal Rage: Juego de lucha protagonizado por dinosaurios y simios gigantes que se disputan el control del planeta. No sorprende que este juego se lanzase para Jaguar CD ya que apareció para prácticamente todas las plataformas del momento.

Hover Strike - Unconquered Lands: Remake o actualización de *Hover Strike* de Atari Jaguar. En este juego controlamos un Hovercraft desde el punto de vista del interior del vehículo, y nos moveremos por más de 30 niveles atacando y destruyendo a nuestros enemigos.







Debido al fracaso comercial de Atari Jaguar, muchos fueron los juegos de esa consola y de Jaguar CD que fueron cancelados pese a estar prácticamente terminados, algunos de esos juegos fueron lanzados muchos años más tarde gracias a la compañía Telegames. Entre los juegos de Jaguar CD rescatado podemos encontrar a ***Robinson's Requiem***, ***World Tour Racing*** o ***Iron Soldier 2***.



Iron Soldier 2



World Tour Racing



Soul Star (prototipo)

Por intentet se pueden encontrar prototipos de juegos sin acabar, así como algunos juegos hechos por aficionados para este sistema. Ese es el legado que dejó Atari Jaguar y el Jaguar CD, dos nombres que pasaran a la historia por ser el último traspiés de una compañía que antaño fue muy importante en el mundo de los videojuegos.

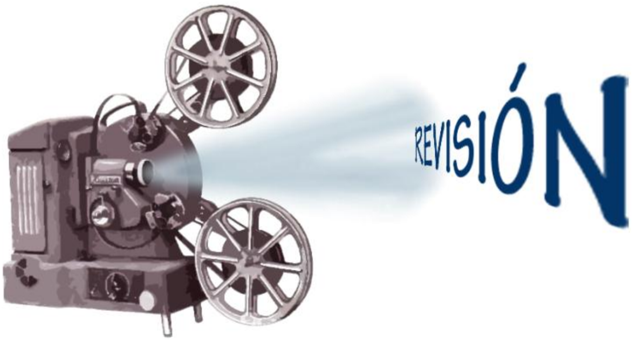
Skullo

¿Quieres que tu web, blog o foro se anuncie en Bonus Stage Magazine?

Pues envíanos un mail a:

BONUSSM@HOTMAIL.COM

Y te ofreceremos un espacio en la revista





MEGAMAN X:

THE DAY OF SIGMA

La historia de *Megaman X* es bastante más compleja de lo que parece a simple vista, si bien en cierto modo los videojuegos continuaron con el esquema de la saga clásica de *Megaman* (derrotar a los jefes, obtener sus armas y acceder a la fase final) la trama era más compleja y se fue desgranando poco a poco en los títulos de la saga. Con motivo del lanzamiento de *Megaman Maverick Hunter X* (un remake del primer *Megaman X* de Super Nintendo) para PSP, se creó un pequeño corto animado llamado Day of Sigma donde se nos explicaban algunos sucesos anteriores al inicio del juego, que es lo que voy a comentar hoy en esta sección.

Título: The Day of Sigma
País: Japón
Año: 2005
Duración: 30 minutos

Historia del juego:

Hace años, el Dr. Cain encontró a X (el último Megaman creado por el fallecido Dr. Light) en los escombros de un laboratorio. Al comprobar lo avanzado que era X, el Dr. Cain decidió usarlo como base para la creación de nuevos robots, que fueron llamados Reploids. Años más tarde algunos de los Reploids empiezan a volverse violentos y atacan a los humanos (los Mavericks) de manera que otros robots les plantan cara intentando eliminarlos. Uno de esos robots es Sigma, el cual cambiará de bando súbitamente para volverse el líder de la rebelión, lo cual provocará que X tenga que detenerle.

Historia del anime:

Sigma, Zero, X y otros robots forman un pequeño ejército que se enfrenta a los robots rebeldes (Mavericks). En una de sus charlas con su creador (el Dr. Cain) Sigma es informado de que el potencial de X es superior al de ningún otro robot, pues aunque todos fueron creados en base a él, ninguno podrá tener el potencial completo de X.



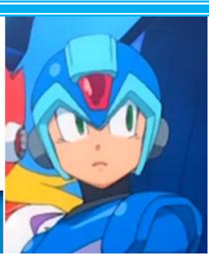
Resumen del anime (contiene Spoilers)

Un Maverick enorme anda suelto y está siendo contenido por un grupo de Reploids comandados por Sigma en el que se encuentran X, Zero y Chill Penguin entre otros. En un momento clave, el Maverick agarra a uno de los compañeros de X, motivo por el cual el robot azul no se atreve a disparar por miedo a dañar a su aliado, el enorme Sigma será el encargado de acabar con el Maverick tras la indecisión de X. Sigma habla con X tras los sucesos y le advierte que la labor que hacen para proteger a los humanos no permite dudas como la que ha tenido, ya que el coste en vidas puede ser muy elevado.

Mientras Zero trata de consolar a X ven como un viejo conocido (Vile) ha vuelto a ser arrestado por sus actos caóticos. Al mismo tiempo Sigma está hablando con el Dr. Cain, el cual está muy debilitado y moribundo, al comentarle que X duda en combate debido a sus emociones, Cain le explica a Sigma que la preocupación por los demás es lo que puede hacer que X use todo su potencial. Al parecer, aunque el Dr. Cain creó a Sigma y al resto de robots utilizando a X como base, ninguno de ellos es capaz de alcanzar ese potencial, que reside únicamente en el original.

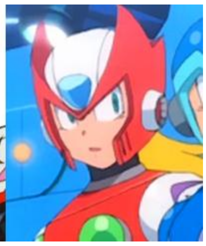
Los problemas con robots fuera de control siguen sucediendo en diversas partes de la ciudad y los cazadores de Maverick apenas pueden contenerlos, son muchos los destrozos y Zero ve cierta similitud entre las marcas que hay en los robots destruidos y la habilidad de Sigma en combate.Poco tardarán los protagonistas en darse cuenta que las sospechas de Zero son ciertas, Sigma ha decidido cambiar de bando y liberar la rebelión Maverick, asegurando así un futuro para todos los Robots independientemente de lo que opinen los humanos.
Durante el combate Sigma hiere a Zero y lo usa como rehén para provocar que X se rinda, lo cual consigue rápidamente. Ahora, con ambos robots derrotados, Sigma dispara los misiles de la base donde se encuentran y arrasa la ciudad, a partir de ahora asumirá el mando de la rebelión Maverick hasta asegurarse que los robots dominan el mundo. **FIN**

Personajes principales:

X: Robot creado por el Dr. Light poco antes de morir y base de todos los nuevos robots (Reploids). X combate a los Mavericks junto con otros robots como él en el escuadrón de Sigma hasta que éste se hace malvado. Esa descripción encaja muy bien con la del X de los videojuegos, así que la representación es bastante acertada.

Zero: Es otro de los cazador de Mavericks y el mejor amigo de X. Zero es el primero en sospechar de Sigma al ver que los últimos actos atribuidos a los Maverick encajan con su manera de actuar.
En el videojuego Zero también caza Mavericks y también termina siendo aliado de X, al compartir ambos una misma misión.




Sigma: Uno de los Reploids más poderosos construidos por el Dr. Cain en base al esquema que copió de X. Sigma es el líder de los cazadores de Maverick, pero en un momento dado decide traicionar su bando y volverse líder de la rebelión. Su historia en el juego es la misma, pero el motivo de su cambio de bando es bastante diferente, pues lo hace al verse infectado por un virus.



X y Zero contra Sigma



X y su futuro enemigo Chill Penguin

Conclusión:



Este breve corto de animación me ha gustado, los personajes son reconocibles, la animación es buena, la historia es entretenida y explica los sucesos anteriores a *Megaman X*, es cierto que es muy corto, pero quizás sea mejor así.

Por otro lado, hay que decir que también tiene sus cosas negativas, que generalmente se pueden englobar en que algunas de las cosas que se dicen (o se insinúan) en este anime chocan con la historia canónica de *Megaman X*, siendo quizás la más grave el motivo por el cual Sigma cambia de bando. Cualquiera que conozca su historia sabrá que Sigma se volvió malvado accidentalmente a causa de un virus que posee Zero (cosa del Dr. Wily, como no) pero en esta película se da a entender que lo hace por otros motivos. Sin embargo, también creo que ambas historias no son excluyentes y por eso no me parece un fallo enorme que eche a perder la película, ni mucho menos, además al parecer Capcom quería reescribir la historia de *Megaman X*, lo cual explica los posibles cambios.



Resumiendo, unos 30 minutos que gustarán a los fans de Megaman X, que pueden ver este video por internet o desde su juego de origen (*Megaman Maverick Hunter X* de PSP) si lo desbloquean al pasarse el juego.

Skullo

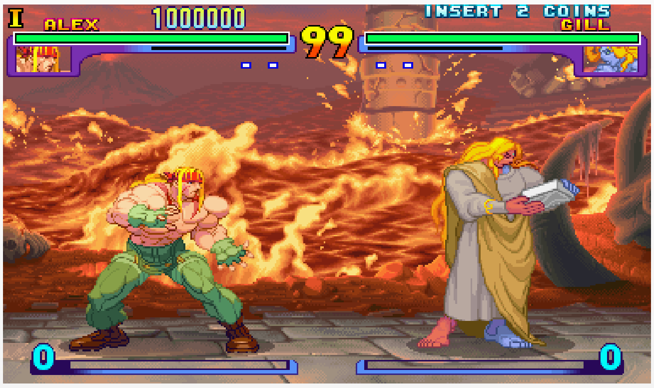


ROCK HOWARD



Uno de los mayores males a los que se puede enfrentar una saga es a que sus jugadores habituales se cansen de ver siempre lo mismo, especialmente si se trata de sagas con actualizaciones constantes sobre una misma base, como solían ser los juegos de lucha de los 90.

Llegado un punto la compañía que veía como su saga estrella iba perdiendo jugadores, los programadores se veían en la necesidad de dar un salto en la franquicia, que podía ser técnico, artístico, histórico, jugable o un poco de todo. Debido a que el salto tenía que llamar la atención de veteranos y atraer a jugadores nuevos, esa maniobra no estaba exenta de riesgos y podía dar como resultado un juego que tuviese menos jugadores que las diferentes versiones anuales del título original.



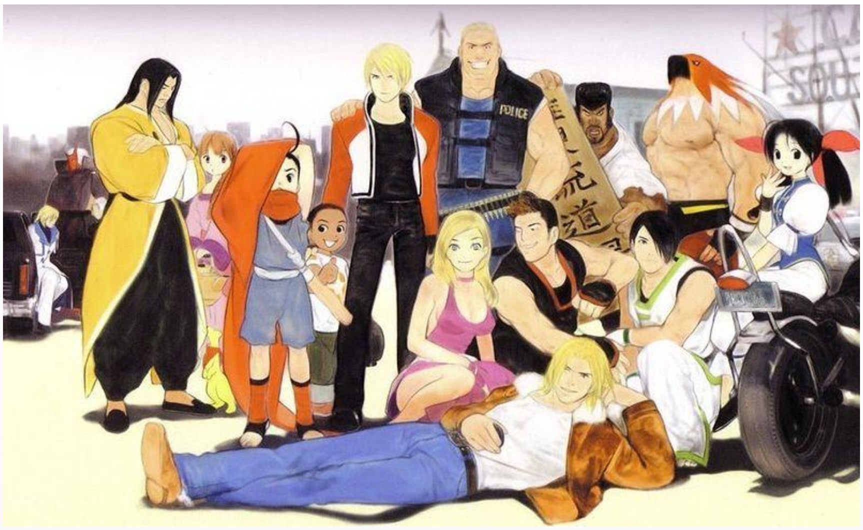
Uno de los mejores ejemplos de esa situación fue *Street Fighter III: New Generation* (1997) continuación del clásico *Street Fighter II*, donde se avanzó en su historia (dejando atrás la malvada organización de M.Bison/Vega), se renovó a todo el plantel de personajes (salvo Ryu y Ken) se cambió el apartado gráfico y se modificó el jugable con nuevas mecánicas. Cualquiera que viese el *Street Fighter III* en su día podría decir lo impactante que era, sin embargo su éxito comercial fue bastante pequeño y quedó detrás de series más "conservadoras" como *Street Fighter Alpha* (donde si aparecían muchos personajes de *Street Fighter II). Street Fighter III* y sus continuaciones lograron un moderado éxito (si lo comparamos con *Street Fighter II*) lo cual sin duda motivó a Capcom a plantear el *Street Fighter IV* como una secuela del *Street Fighter II*, ignorando el *III* en el proceso).

Esa misma situación también se vivió en la compañía que más y mejor competencia le hizo a Capcom, SNK. Empresa que se había especializado tanto en sus sagas de lucha, que terminó siendo el refugio para muchos jugadores que se habían cansado de las múltiples versiones de *Street Fighter II*, pero empezaba a ver como sus juegos sufrían también una inminente "asfixia" para muchos jugadores.



Las joyas de la corona de SNK para combatir al juego de Capcom fueron principalmente dos: *Fatal Fury* (a principios de los 90) y *King of Fighters* (desde mediados de los 90). *King of Fighters* recopiló y actualizó a muchos personajes de otros juegos de SNK, de manera que se convirtió en un juego de lucha tremendamente popular y llamativo para los jugadores.

Sin embargo, en SNK nunca dejaron de lado la saga ***Fatal Fury*** (***Garou Densetsu***) que tuvo diferentes etapas, siendo la primera la más popular para la mayoría del público no nipón (etapa que finalizó con ***Fatal Fury Special***). ***Fatal Fury 3*** continuó la saga con personajes nuevos, los diferentes juegos denominados ***Real Bout*** rediseñaron los personajes y añadieron más novedades jugables, pero en todos estos juegos seguían apareciendo los personajes más populares de los primeros juegos.



A finales de los años 90 SNK se encontraba en un momento poco envidiable, pues hacía años que su situación económica no iba por buen camino y se acercaban a una inminente bancarrota. Aun así la empresa continuó haciendo lo que mejor sabía hacer y poco antes de irse a bancarrota nos sorprendió con un juego llamado ***Garou: Mark of The Wolves*** (1999) donde la saga de Terry Bogard daba un salto equiparable al *Street Fighter III* de Capcom.

Cambios jugables muy notables para los fans de la saga (desaparece la posibilidad de moverse a dos planos y el Ring Out) y una plantilla poblada de caras nuevas, de la cual el jugador veterano solo reconocerá a Terry Bogard, quien ni siquiera protagoniza el juego, ya que ese peso caía en manos de un joven chico llamado Rock Howard.

La introducción del juego nos explicaba la historia del chico (que ya habíamos visto en el final de ***Fatal Fury 3***): Cuando Terry Bogard peleó contra Geese (el asesino de su padre) este cayó desde lo alto de su torre y prefirió morir a ser salvado por el propio Terry. Como consecuencia de ello, Rock Howard (el pequeño hijo de Geese) quedó huérfano, situación que hizo que Terry reviviese la muerte de su padre y todos los años de odio y entrenamiento en busca de venganza y tratase de evitarle eso al chico. Ni corto ni perezoso, Terry decidió ser el padre adoptivo del chaval y en unas pocas fotografías nos encontramos con que el chico ya tiene unos 18 años y es capaz de pelear casi tan bien como el propio Terry, además de haber dominado de manera innata los letales golpes de su padre.



Rock en *Fatal Fury 3*





Rock y Terry en *Garou: Mark of The Wolves*

El resto de la plantilla de ***Garou: Mark of The Wolves*** son personajes nuevos y otros "similares" a viejos conocidos, como el Karateka creado para los fans de ***Art of Fighting*** o un pequeño ninja cuyos ataques pretenden recordar a los de Andy Bogard y May Shiranui.

La calidad del juego era más que notable y eso ayudó a que los personajes fuesen reutilizados en algunos juegos de la compañía. Rock Howard había cosechado una gran popularidad (imagino que el intento de hacer un "nuevo Terry Bogard" pero alejándose de los gustos "toscos y brutos" de los 90 les dio buen resultado) y eso llevó a que el personaje tuviese algunas apariciones más en diferentes juegos que se iban lanzando, ahora bajo la mano de SNK-Playmore.

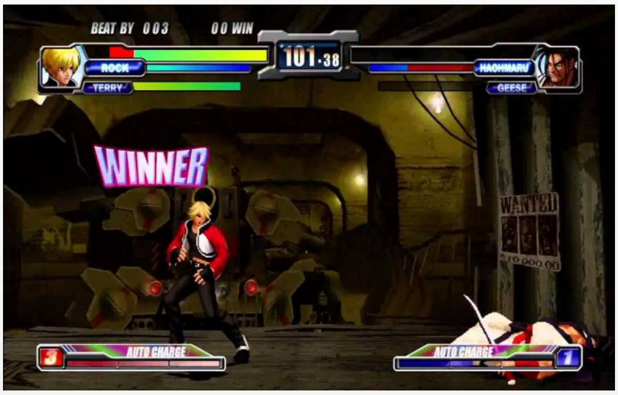






Rock en *KOF Maximum Impact* — Rock en KOF: Another Day

Gracias a las diferentes continuaciones de ***King of Fighters***, pudimos ver a Rock Howard (de niño) celebrando las victorias de Terry Bogard. Con la aparición de los ***King of Fighters Maximum Impact*** se lanzaron unos OVAS (***KOF: Another Day***) protagonizados por algunos personajes del juego, entre los que se encontraba Rock Howard. Misma situación se dio en otros dos grandes crossovers, ***Neo Geo Battle Coliseum*** y ***Capcom VS Snk 2***.





Rock en *Neo Geo Battle Coliseum* — Rock contra Terry en *Capcom VS SNK 2*

Su personalidad tímida e introvertida (especialmente con las mujeres) no ha evitado que este personaje aparezca en los juegos ***Day of Memories*** (simuladores de citas con personajes de SNK) y su posicionamiento del lado de Terry Bogard hace que la personalidad de Rock tenga poco (o nada) que ver con la de su mafioso y cruel padre. Sin embargo, durante los eventos de ***Garou Mark of The Wolves***, su tío (Kain) lo consigue convencer de que forme parte de su bando (principalmente por el hecho de que Kain sabe que sucedió con la madre de Rock) situación que nos lleva al momento en el que Terry y Rock se separan ¿definitivamente? No lo sabremos hasta que alguien se decida a lanzar un ***Garou Mark of The Wolves 2***, cosa que dudo que suceda.







Retratos de Rock en Capcom VS SNK 2 — Rock en *Days of Memories 4* — Rock y Kain en *Garou Mark of the Wolves*

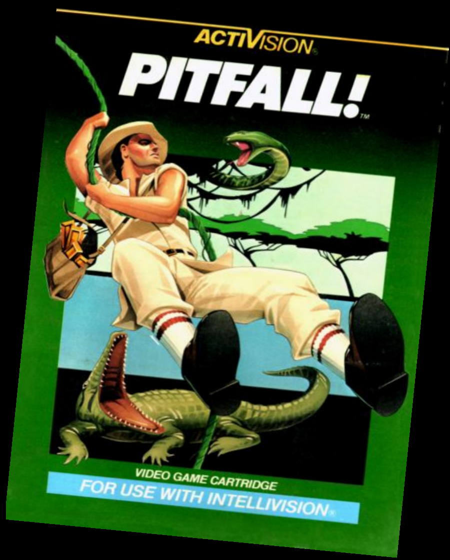
Skullo

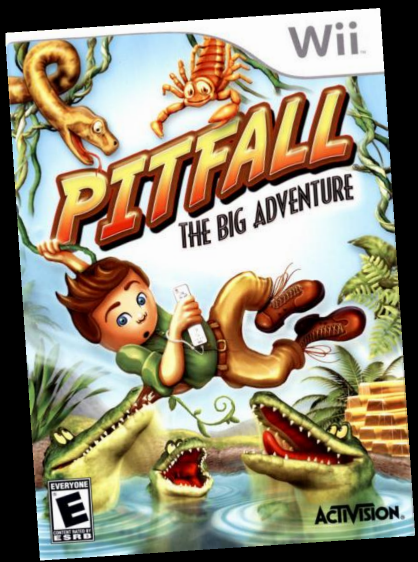
ESPECIAL

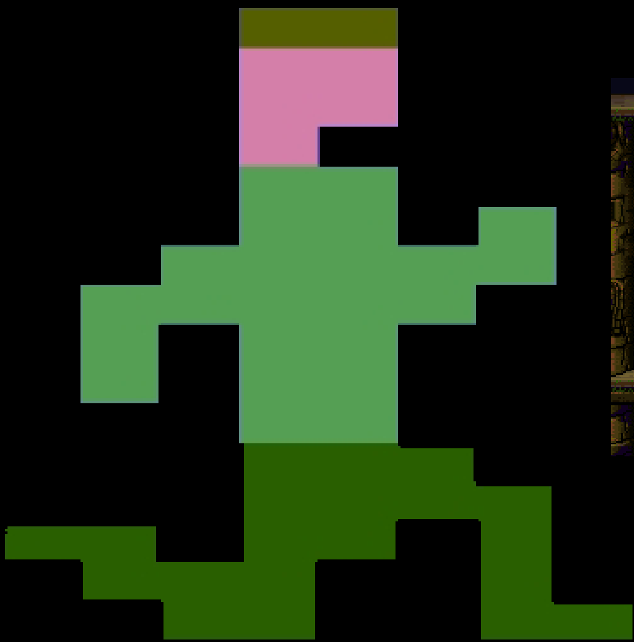
PITFALL

Por Skullo













ESPECIAL PITFALL

Ha llegado el día de dedicar un especial a una saga que, pese a ser importante en la industria de los videojuegos, no es recordada con demasiada frecuencia por el gran público. No podemos echar la culpa de ese olvido exclusivamente a los jugadores, ya que en esta saga ha habido juegos de todo tipo, siendo lo mejor, olvidar algunos de ellos.

Pero bueno, empecemos por el principio de la historia, cuando en 1979 un grupo de trabajadores de Atari (David Crane, Alan Miller, Jim Levy, Bob Whitehead y Larry Kaplan) cansados del poco reconocimiento que se les daba a los programadores en la compañía, decidieron montar su propia empresa para hacer las cosas a su manera, lo cual resultó como el nacimiento de Activision.



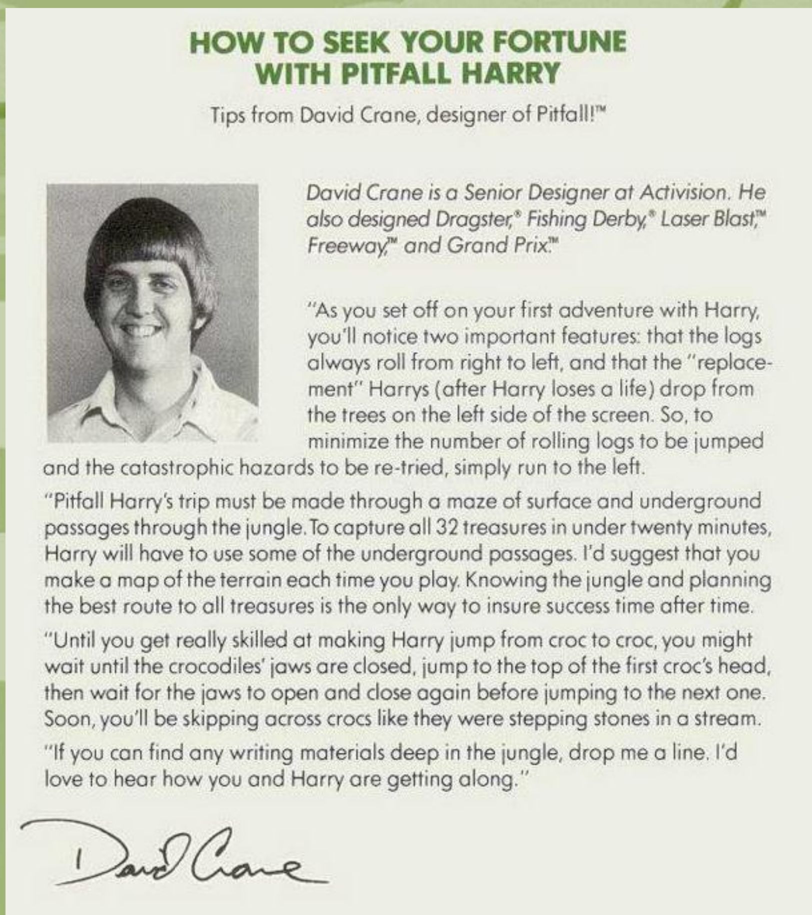


Dentro de Activision, Crane programó *Pitfall!* para Atari 2600, un juego de plataformas que fue un éxito sin precedentes (estando durante más de 60 semanas en las listas de videojuegos más exitosos y siendo el segundo juego más vendido de Atari 2600), situación que llevó a esta saga a muchos otros sistemas.

El Pitfall original nos cuenta la historia de Pitfall Harry, un explorador que recorre la jungla en busca de sus tesoros ocultos, teniendo que evadir a los peligros propios de la jungla, y completar su tarea con un límite de tiempo. En juegos posteriores de la saga se añadieron más personajes a la trama, incluyendo familiares del propio Harry, como su sobrina y su hijo.

Desde su aparición en 1982 la saga ha ido apareciendo de manera constante en casi todas las generaciones de consolas, pero lamentablemente ninguno de los juegos posteriores ha vuelto a la popularidad de los dos primeros títulos.

Pese a ello, Pitfall tiene el mérito de ser uno de los juegos de plataformas más influyentes de la historia, aunque lamentablemente muchos jugadores solo recuerden a un fontanero y a un erizo como representantes máximos de ese género.



HOW TO SEEK YOUR FORTUNE WITH PITFALL HARRY

Tips from David Crane, designer of Pitfall!™

David Crane is a Senior Designer at Activision. He also designed Dragster,® Fishing Derby,® Laser Blast,™ Freeway,™ and Grand Prix.™

"As you set off on your first adventure with Harry, you'll notice two important features: that the logs always roll from right to left, and that the "replacement" Harrys (after Harry loses a life) drop from the trees on the left side of the screen. So, to minimize the number of rolling logs to be jumped and the catastrophic hazards to be re-tried, simply run to the left.

"Pitfall Harry's trip must be made through a maze of surface and underground passages through the jungle. To capture all 32 treasures in under twenty minutes, Harry will have to use some of the underground passages. I'd suggest that you make a map of the terrain each time you play. Knowing the jungle and planning the best route to all treasures is the only way to insure success time after time.

"Until you get really skilled at making Harry jump from croc to croc, you might wait until the crocodiles' jaws are closed, jump to the top of the first croc's head, then wait for the jaws to open and close again before jumping to the next one. Soon, you'll be skipping across crocs like they were stepping stones in a stream.

"If you can find any writing materials deep in the jungle, drop me a line. I'd love to hear how you and Harry are getting along."

David Crane

Algunos exploradores veteranos de **Bonus Stage Magazine** tuvieron historias relacionadas con *Pitfall* (y sus versiones piratas) que quedaron escritas en sus diarios personales, los cuales os mostramos a continuación.



Kbrea2: Eran los principios de la década de los noventa y me regalaron una Atari 2600. 26 juegos en memoria que hacían que me pasara horas delante de un televisor en blanco y negro que alguien había rescatado para que pudiera jugar. El hecho de jugar en blanco y negro tampoco me fastidiaba en demasía porque la versión PAL sólo tenía una paleta de 104 colores. Me lo pasaba pipa con un juego de aviones MUY difícil, y con uno de paracaidistas en el que sonaba el "Gloria, gloria, Aleluya".

Eran tiempos felices, hasta que a mi vecino le regalaron otra con ¡32 juegos incluidos y un montón de cartuchos! Uno de los juegos que venían en la memoria era "***Tomboy***" (nombre común de las versiones piratas de ***Pitfall***) de Activision.

Las primeras impresiones que nos dio el juego es que no tenía música y que el/la Tomboy soltaba unos berridos parecidos a los de Tarzán cada vez que se balanceaba en liana. Esas lianas servían para poder atravesar charcos sin caerte en ellos. A veces veías una liana y te preguntabas que hacían en medio de una pantalla sin charco, hasta que de pronto el charco se abría ante ti y te caías en él. Sí, algunos de los obstáculos mortales del juego tenían trampa. El juego era endemoniadamente difícil: saltos absurdos (para los que teníamos una tierna edad), agujeros en el suelo que aparecían y desaparecían, enemigos móviles que iban en manada y a los que sólo podías saltar, troncos sobre un charco que luego en realidad eran cocodrilos, arañas, perros (o al menos lo parecían), escorpiones, y sólo tenías 3 vidas.



Por alguna razón hay dos sprites del protagonista, uno como si fuera Tarzán y otro como si fuera Indiana Jones, que es el que después heredaron sus secuelas (En el juego original solo existía el segundo sprite).

Este juego nos parecía infinito, siempre creímos que era así, hasta que hace unos años descubrimos que tenía una meta: había que recoger 32 tesoros en menos de 20 minutos. Cada vez que tocabas un enemigo perdías puntos y no podías completar la partida perfecta.

Después del ataque de nostalgia y rabia vayamos a por unos datos técnicos que son dignos de elogiar: el juego ya contaba con tecnología para evitar el flickering (parpadeos), contenía sprites de más de un color, y consiguió generar 256 pantallas con sólo 50 bytes. Hablamos del año 1982, y en los '90 aún era común ver juegos con flickering cuando más de X sprites se juntan en la misma línea de la pantalla, el hardware de las videoconsolas no lo podían mover todo a la vez, y encontraban como solución alternar la visibilidad de los sprites para poder moverlos, causando el mencionado parpadeo.

Además, la forma en que nuestro personaje se movía se había desarrollado ya en 1979, pero no había ningún proyecto para poder explotarlo. (Para los detalles técnicos me he ayudado de la wikipedia, que es imposible memorizar todos los datos de todos los juegos.)



El Mestre: Corría el año 1989 o 90, así que yo tendría 8 o 9 años, mi hermano y yo nos estábamos empezando a cansar del Spectrum +2, era un rollo ver como la carga de las cintas era interminable e iba acompañado de su característico ruido estridente (lo vendo, 80 euros). No recuerdo bien como fue la cosa, pero vimos una Atari 2600 con ciento y pico juegos en la memoria a buen precio y convencimos a nuestros padres para comprarla. A pesar de sus juegos sencillos, al menos esta consola nos dio un buen vicio hasta la llegada de la Mega Drive a nuestra casa unos 3 años después.

Entre la multitud de juegos que teníamos, se encontraba el *Pitfall*, no recuerdo si ponía el título verdadero o un título pirata, pero para mí era "el juego del tío que salta lagos". Como más o menos se podía jugar bien, por lo visto tenía una buena jugabilidad para la época que era, pues jugué bastante, aunque lo único que hacía era pasar pantallas. Si me caía por un agujero y me encontraba con un, ¿escorpión?, ¿perro? da igual, cosa blanca con una cola hacia arriba. El caso es que si me encontraba con un bicho de estos por delante y otro por detrás y no me dejaban llegar a las escaleras, era imposible saltarlos bien y moría, ¿se podían saltar? Yo iba pasando pantallas y más pantallas, saltaba agujeros, serpientes, cocodrilos, pasaba lagos con cuerdas, y así un montón de pantallas hasta que me mataban. No ha sido hasta ahora que me he enterado que lo que había que hacer era encontrar unos tesoros o algo así.



No mucho después de jugar esta versión de Atari 2600, en un salón de máquinas recreativas cerca de mi casa había una versión del juego con gráficos más modernos y con el protagonista estilo cabezón. Aunque el juego se veía más nuevo, la idea y la jugabilidad eran prácticamente lo mismo. Jugué un poco, no mucho, ya que no me daban mucho dinero y ese salón duro 4 días y no he vuelto a ver una versión recreativa en mi vida. A saber si esa versión de *Pitfall* era una versión oficial o pirata, supongo que en este especial me enteraré.



Más adelante vi la versión de Super Nintendo, no pude jugar, pero al verlo al menos reconocí de donde venía. Me parece que hicieron un análisis en aquel antiguo programa de TV3 que se llamaba Videoxoc. Sé que han sacado más versiones en alguna otra consola, pero no tengo ni idea de cómo son.



Skullo: Mi primer acercamiento con la serie vino a mediados de los 90 de la mano de ***Pitfall: The Mayan Adventure,*** uno de los muchos juegos de plataformas que aparecieron para consolas 16 bits sin llamar demasiado la atención, pues todo ese género era territorio de las mascotas de Nintendo y Sega. Sin embargo ese juego tenía un encanto especial para mí, el protagonista parecía ser capaz de hacer de todo (volteretas, arrastrarse, rebotar en las paredes…) y los escenarios tenían una ambientación genial y un diseño ligeramente laberíntico que te hacia preguntarte ¿A dónde puñetas voy? Afortunadamente las pequeñas estatuas Checkpoint te señalaban el camino.

Un día me di cuenta que en una de las primeras fases aparecía una especie de escorpión pixelado al lado de una puerta que te llevaba a una habitación llena de ítems y donde se podía alcanzar un agujero negro rebotando en una telaraña (parcialmente escondida) que había en la esquina. Ese agujero negro era un minijuego muy difícil donde tenías que recorrer pantallas y saltar troncos, al parecer ese juego era el "abuelo" del que yo estaba jugando. Poco tiempo pasó hasta que me descubrí a mí mismo jugando hasta el nivel del escorpión, entrando al ***Pitfall clásico*** y tratando de exprimir esas vidas para ver hasta dónde podía avanzar, el juego era difícil pero muy tentador.



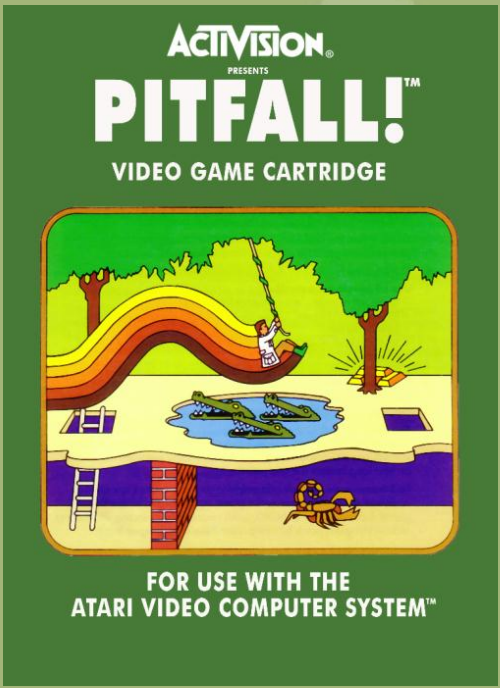
Años más tarde me alquilé el ***Pitfall Beyond The Jungle*** de Game Boy Color pensando en los buenos momentos que me había hecho pasar el juego anterior. Lo puse en mi Super Game Boy (el cual se convirtió en una extensión de mi SNES tras la caída de las 16 bits) y me lleve una decepción importante. El control era malo y el juego bastante monótono, no quedaba nada del brillo que me cautivó tiempo atrás ¡ni siquiera salían cocodrilos! Harry murió para mí cuando devolví ese juego al videoclub.

Bastantes años más tarde me recuerdo a mí mismo con el ***Pitfall: Lost Expedition*** que apareció en la época de los 128 bits delante de mí en una tienda donde compraba juegos de segunda mano. Harry es cabezón y algo deforme, todo parece mucho más caricaturesco de lo que yo lo recuerdo ¿debería comprarlo? Mmmm… no lo sé, vale solo 10 euros y me apetece un juego de plataformas 3D pero tengo otras opciones más fiables ¿debería volver a confiar en Pitfall?

Finalmente lo hice, confié en Pitfall una vez más y esa vez salí compensado totalmente. El juego, pese a su planteamiento 3D y su rediseño caricaturesco mantenía la esencia de los títulos anteriores. Todo había vuelto, los troncos rodantes, los cocodrilos, los escorpiones, los agujeros del suelo, las lianas, los tesoros e incluso las estatuas que te señalaban el camino. A poco de empezar el juego descubres una puerta oculta y cuando por fin consigues entrar te encuentras una Atari 2600 de piedra con el Pitfall original, lo cual me llevó a recordar el momento en el cual descubrí el original en ***The Mayan Adventure***. Por si eso fuese poco, al completar ***Pitfall: Lost Expedition*** al 100% se desbloqueaba ***Pitfall II: Lost Caverns,*** un juego que solo conocía de oídas y que me sorprendió gratamente. ¡Benditas habitaciones ocultas!

Con el tiempo pude descubrir el resto de juegos de esta particular e irregular saga, y desde el momento en el que empecé a hacer esta revista (hace ya 3 años) sabía que algún día tendría que rendirle homenaje a Pitfall, el explorador de Activision.

PITFALL! (1982)



Sería a principios de los 80 cuando un joven David Crane empezó a crear la animación de un hombre corriendo, cuando la tuvo, dibujó un fondo con árboles, pero ¿Por qué corría ese hombre? Pues… ¡para buscar todos los tesoros antes de que se acabase el tiempo!

Y ese es el resumen del *Pitfall!* (también conocido como *Pitfall Harry Jungle Adventure*) un juego de plataformas donde tendremos que recorrer una jungla dividida en más de 250 pantallas evitando escorpiones, saltando troncos, agarrándonos a lianas y cruzando lagos usando las cabezas de los cocodrilos como puente improvisado. El jugador posee tres vidas y tiene 20 minutos de tiempo para completar la misión encontrando los 32 tesoros.

Pitfall! es el juego de la saga más popular y está disponible para muchos sistemas distintos, entre los que se encuentran Atari 8-Bit, Atari 2600, Atari 5200, Colecovision, Intelivison, MSX y Commodore 64 (el cual cuenta con dos versiones distintas del juego). *Pitfall!* puede ser jugado en casi todos los juegos posteriores de la saga a modo de minijuego oculto y ha sido incluido en varias recopilaciones de juegos de Activision.



Atari 8-Bit



Atari 2600



Intellivision



Atari 5200



ColecoVision



MSX

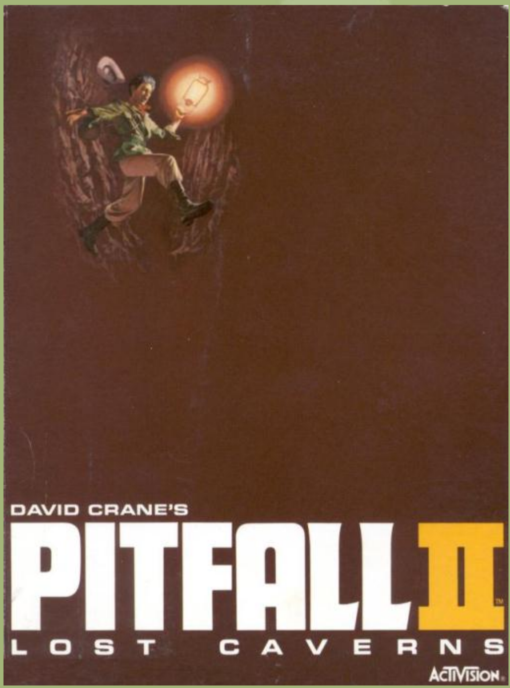


Commodore 64 (versión de Activision)



Commodore 64 (versión de Micro Deal)

PITFALL II: LOST CAVERNS (1984)



Continuación directa del anterior que expande y mejora el concepto del primer juego, manteniendo la jugabilidad casi intacta pese a introducir algunos cambios, como que ahora si nos alcanza un enemigo, volveremos al último "checkpoint" en lugar de perder una vida.

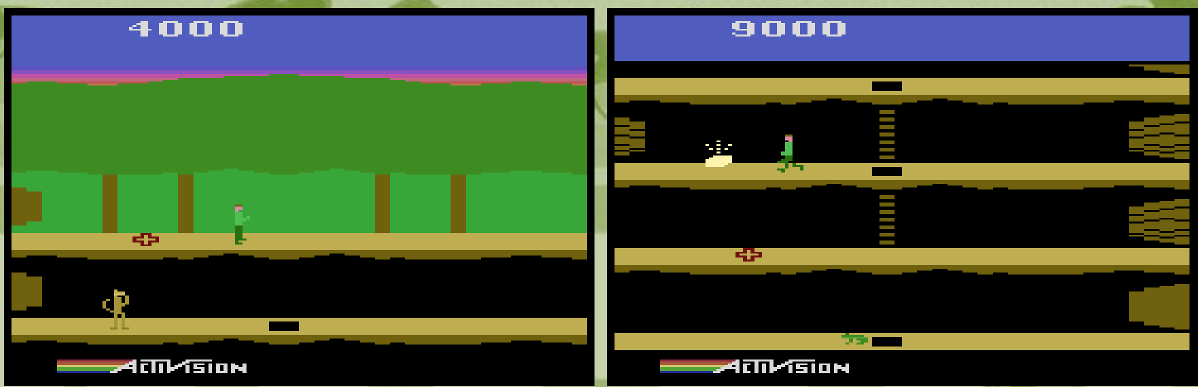
En esta ocasión Harry recorre una laberíntica cueva, así que en lugar de avanzar hacia izquierda o derecha tendremos que ir moviéndonos también de manera vertical mientras exploramos todos los rincones de las cuevas, (es recomendable dibujarse un mapa).

Este juego fue pionero en incluir Chips especiales dentro del cartucho para poder ofrecer animaciones más suaves y un apartado sonoro compuesto de música y sonidos a la vez y se considera que fue el que llevó a la consola Atari 2600 al límite.

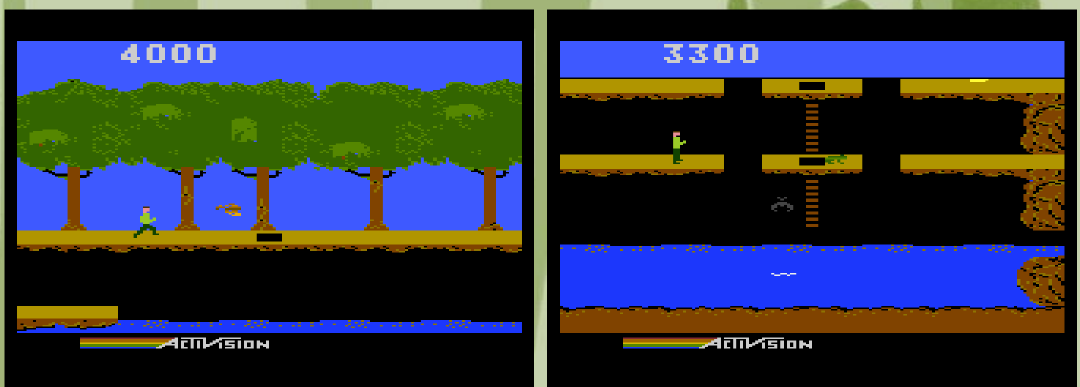
Otra novedad de este juego es la introducción de los personajes Rhonda (sobrina de Harry) y Quickclaw (su mascota) provenientes de la serie de animación Saturday Supercade.

Al igual que pasó con el título anterior el juego fue un éxito (de hecho fue considerado **el mejor juego de Atari 2600 por Retro Gamer Magazine**) y tuvo versión para muchos otros sistemas como Atari 5200, Apple II, Atari 8-Bit, Colecovision, Commodore 64, ZX Spectrum, SG-1000, TRS-80 Coco, MSX, PC Booter y Arcade.

Aunque la mayoría de versiones se basan en el *Pitfall II: Lost Caverns* de Atari 2600, algunas incluyen diferencias jugables, como por ejemplo el hecho de que el juego tuviese límite de vidas o de incluir diferentes elementos que provenían del primer *Pitfall!*



Atari 2600



Atari 5200



Atari-8 bit



Apple II



Commodore 64



Arcade



ColecoVision



PC Booter



MSX



SG-1000

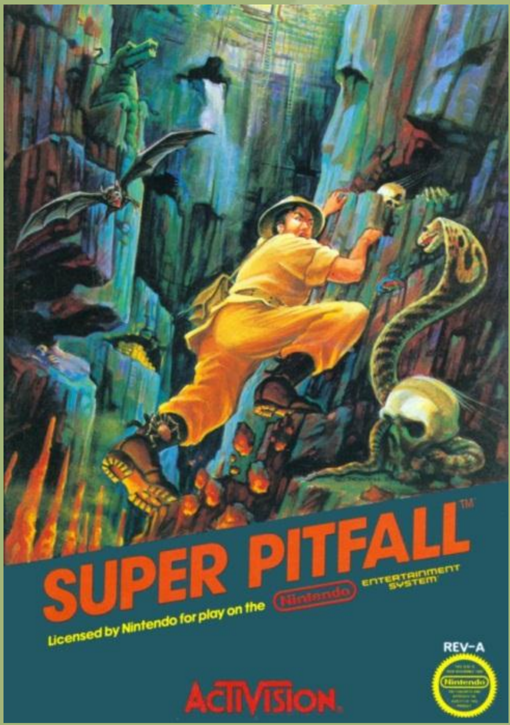


ZX Spectrum



Trs Coco

SUPER PITFALL (1986)

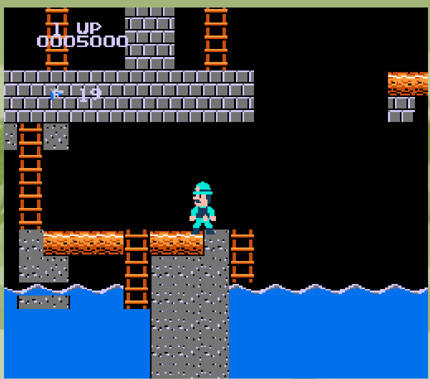


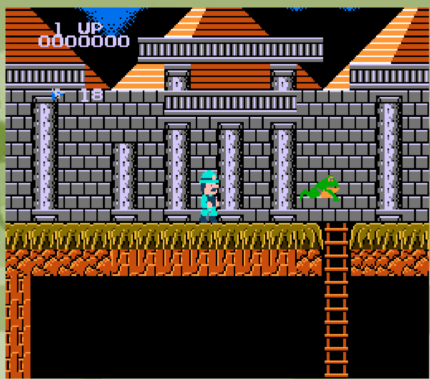
Tras el éxito de la NES y *Super Mario Bros* los juegos de plataformas gozaban de una gran popularidad, así que era turno de que Pitfall Harry, uno de los primeros héroes del género, volviese a su particular búsqueda de tesoros y aventuras. Al igual que en *Lost Caverns*, en este juego aparecen Rhonda y Quickclaw, a los cuales hay que rescatar.

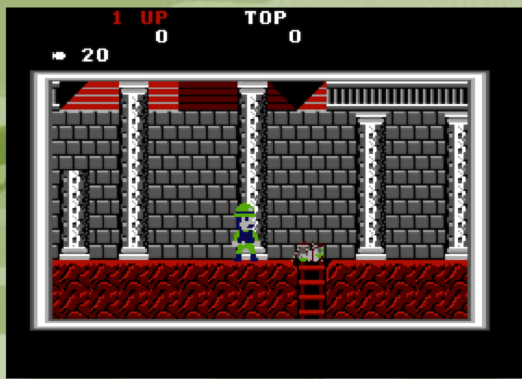
Super Pitfall se lanzó para NES, PC-88, TRS-80 Coco, fue planeado como un remake de *Pitfall II: Lost Caverns*, aunque en realidad hay suficientes diferencias entre ambos como para considerarlos dos juegos diferentes.

Lo primero que choca en este juego es ver como Harry ahora se parece a Mario (cambio que afortunadamente no se volvió a ver en la saga) y en cuanto empezamos a jugar nos damos cuenta que los tesoros han pasado a convertirse en ítems que solo suben la puntuación, y que ahora el juego se divide en fases donde tendremos que ir buscando unos ítems ocultos a base de saltar en los sitios indicados, lo que le da al juego un toque mucho más críptico que los anteriores, al mismo tiempo que mantenía una dificultad bastante alta, ya que volvíamos a tener un límite de vidas y nos seguían matando de un solo golpe.

Super Pitfall no llegó al estándar de calidad de los títulos anteriores y tuvo una recepción bastante negativa por parte de jugadores y revistas.

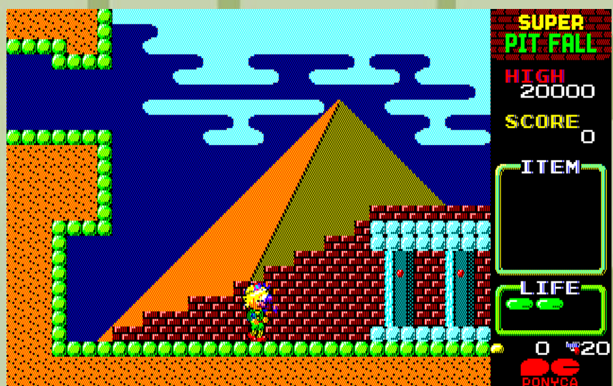






NES

TRS-Coco





PC-88

SUPER PITFALL II (Cancelado)

En 1989, Activision pensó en lanzar una continuación de *Super Pitfall* utilizando como base el juego de Famicom *Atlantis No Nazo* (1986). Debido a la pobre recepción que tuvo *Super Pitfall*, esta secuela nunca se llegó a lanzar, aunque se puede encontrar fácilmente la rom del juego, donde se ven los ligeros cambios que añadieron en la versión "Pitfallizada" del juego japonés.







PITFALL: THE MAYAN ADVENTURE (1994)



La historia de este juego nos cuenta como Harry y su hijo, están explorando una jungla en busca de tesoros, cuando de repente un enorme ser secuestra a Harry y se lo lleva a las profundidades de la jungla. Así pues, Pitfall Harry Jr. tendrá que recorrer junglas, minas, cuevas y templos hasta dar con su padre y el ser que lo secuestró. Afortunadamente Harry Jr. ha heredado la agilidad de su padre, al tiempo que posee otras habilidades como tirarse por el suelo y avanzar arrastrándose o defenderse usando bumerangs y piedras.

Gráficamente el juego da un gran salto, mostrando personajes enormes y con muchas animaciones, jugablemente se mantiene el buen control y el componente de exploración (los niveles no son totalmente lineales) aunque los tesoros vuelven a ser ítems que solo aumentan nuestra puntuación. El *Pitfall* original se incluyó en este juego a modo de minijuego oculto.

Este juego apareció para Windows, Super Nintendo, Mega Drive/Genesis (incluyendo versiones para 32X y Sega Mega CD), Atari Jaguar y Game Boy Advance. La mayoría de versiones son idénticas salvo por tener algunas pequeñas diferencias, como mejoras gráficas o algunos niveles extendidos, la versión de Game Boy Advance, pese a ser la última en lanzarse, es la menos recomendable debido a los cambios que hicieron en la paleta de colores.



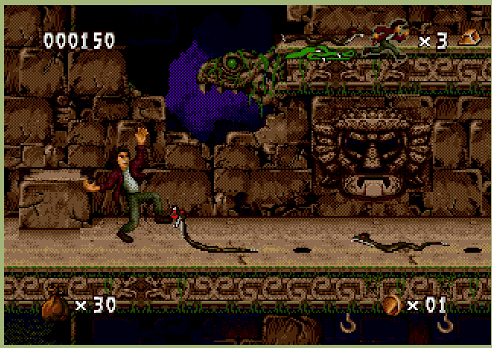
Atari Jaguar



PC



Super Nintendo



Mega Drive/Genesis



Sega Mega CD

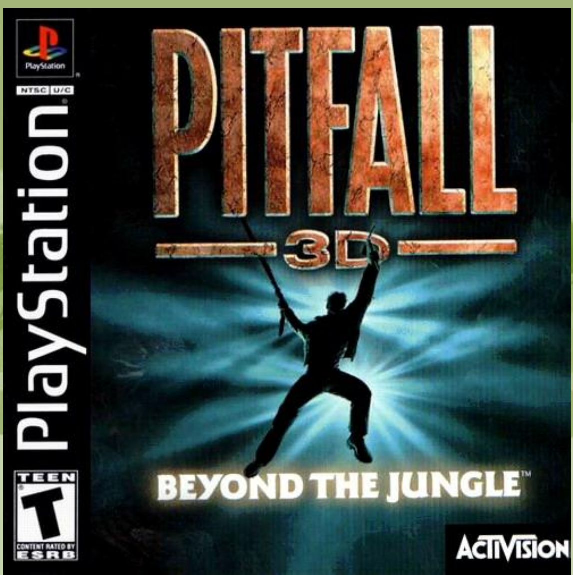


32X



Game Boy Advance

PITFALL 3D BEYOND THE JUNGLE (1998)



A mediados de los 90 el mundo de los videojuegos se había revolucionado con los juegos en 3D, de manera que muchas empresas llevaban sus más famosas sagas a esa tercera dimensión con mayor o menor suerte.

Pitfall 3D: Beyond the Jungle llegó a Playstation en 1998 y se trata del primer Pitfall en 3D (con todo lo bueno y malo que ello conlleva). Esta vez Harry debe enfrentarse a The Scourge y liberar a la gente que se encuentra bajo su dominio.

Como curiosidad decir que en este juego se vuelve a incluir el *Pitfall* original a modo de minijuego y que los actores Bruce Campbell (Evil Dead) y Katherine Sutherland (Power Rangers) fueron la voz de Harry y Mira.

En 1999 se lanzó una versión para Game Boy Color, que pese a ser un clásico juego de plataformas 2D era bastante soso y aburrido.

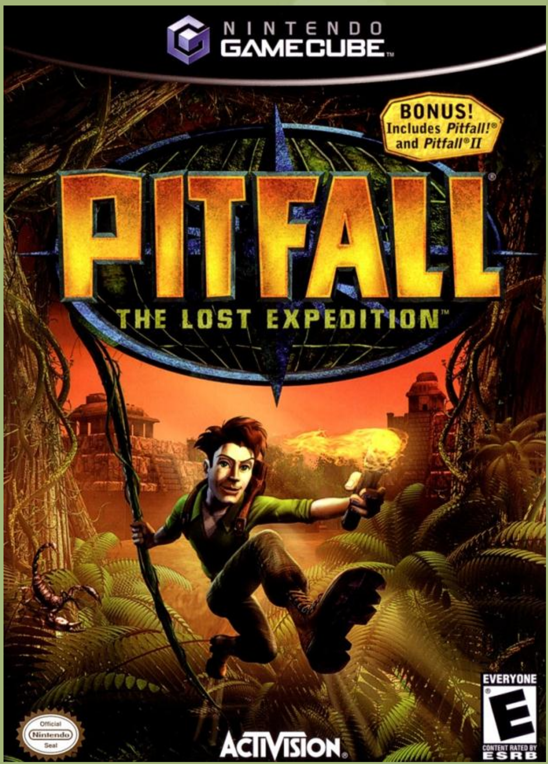



Playstation



Game Boy Color

PITFALL: THE LOST EXPEDITION (2004)



Pitfall vuelve a la carga en este juego para consolas de 128 bits (continuando la tradición de darnos un Pitfall por generación de consolas)

La historia de este juego puede considerarse como el reinicio de la saga o como el origen del Pitfall Harry original, pues nos cuentan que su padre desapareció cuando él era niño para irse a explorar, por lo cual Harry fue criado por el Dr. David Crane (bonito homenaje al creador de la saga). También se introducen muchos personajes nuevos y se recupera a Quickclaw.

El juego tiene todos los alicientes de un buen plataformas 3D, los gráficos son coloridos, los niveles son grandes y variados (dentro de los límites de la temática del juego) Harry puede aprender nuevos golpes especiales, comprar mejoras y encontrar nuevos ítems que le permitirán acceder a zonas del juego que son inicialmente inaccesibles.

La exploración en busca de tesoros será importante, pues son la moneda de este juego, el que además de incluir *Pitfall!* y al *Pitfall II: Lost Caverns* de Atari 2600 como mini juegos ocultos, también nos permite jugar con un Harry retro, con un diseño idéntico al original, pero en 3D.

Pitfall: The Lost Expedition fue lanzado en 2004 para Playstation 2, Gamecube, Xbox y PC. En 2008 se lanzó una versión para Wii llamada *Pitfall: The Big Adventure.*









También existen versiones portátiles del juego, una de ellas para Game Boy Advance, que resulta ser un divertido juego de plataformas en 2D, combinado con fases de exploración y shoot em up, y una trilogía de juegos para teléfonos móviles llamada *Pitfall The Lost Expedition: Jungle, Glacier y Cave*.



Game Boy *Advance*



Pitfall The Lost Expedition: Glacier* y *Cave

PITFALL! (2012)

Bajo el simple y nostálgico nombre de *Pitfall!* se lanzó este juego para iPhones e iPad como conmemoración del 30 aniversario de la saga.

En general el juego nos intenta llevar de nuevo por las zonas que hemos recorrido junto a Harry en los juegos anteriores (volcanes, junglas, templos) pero con un estilo de jugabilidad nuevo para la saga, ya que el personaje avanza solo (es uno de esos juegos que se suelen llamar “Runners”) y nosotros tendremos que ir usando sus habilidades para asegurarnos su supervivencia.

El juego es gratuito y debido a ello tendremos que soportar anuncios y la tentación de comprar cosas que nos faciliten la partida, algo demasiado común a día de hoy.





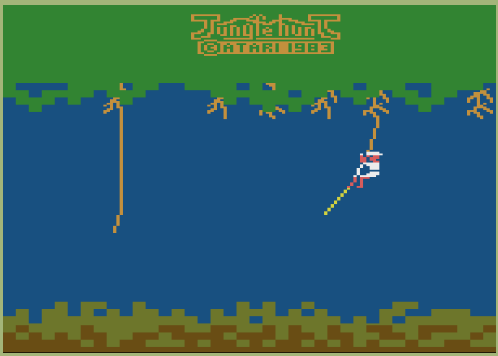




OTROS JUEGOS RELACIONADOS CON PITFALL

Al ser una saga tan veterana, Pitfall ha influido directa e indirectamente en otros juegos, echemos un vistazo a algunos de ellos.

Jungle Hunt/Jungle King: Aunque apareció casi al mismo tiempo que el primer *Pitfall!* ambos juegos tratan de exploradores y por eso lo incluyo aquí, como recomendación para los jugadores que busquen algo parecido a Pitfall pero con una jugabilidad distinta. En *Jungle Hunt* saltaremos de liana en liana, pelearemos contra cocodrilos en el rio y evitaremos enormes rocas para tratar de salvar a nuestra chica de unos hambrientos caníbales.



Atari 2600



Arcade



ColecoVision

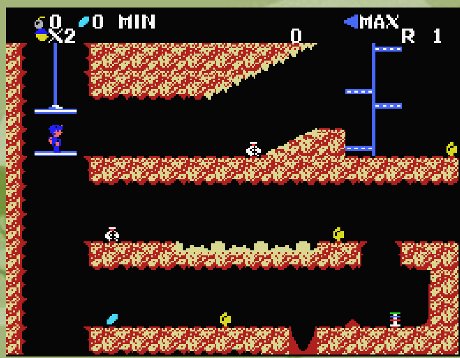
Spelunker: Juego lanzado para NES, MSX, Atari 8-bit, Commodore 64 y Arcade entre 1983 y 1987 (según la versión que juguéis). El protagonista del juego es un espeleólogo que busca tesoros en unas laberínticas cuevas mientras evitamos los diferentes peligros que nos acechan y controlamos el tiempo que nos queda.



Arcade

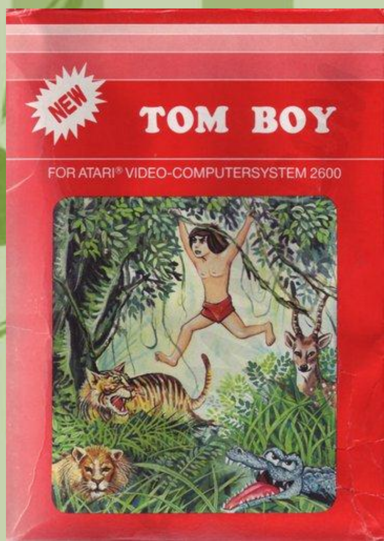


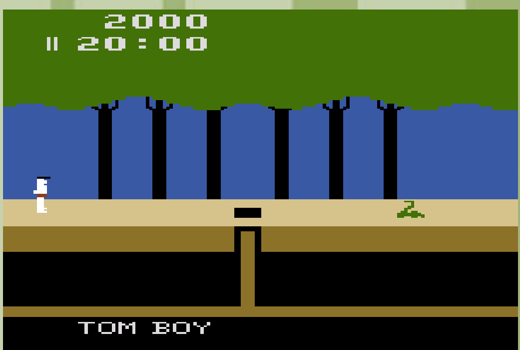
NES



MSX

Tom Boy/Jungle Boy: Este juego es directamente un clon del Pitfall original. Mantiene las mismas mecánicas, estilo gráfico y fases (con ligeras variaciones). Como curiosidad decir que en la portada de este juego aparece un chico muy similar a la versión de Disney de Mowgli, el niño del Libro de la Selva.







Tom Boy para Atari 2600

Skatefall!: Juego creado en 2006 por John Freeborn a modo de homenaje del primer Pitfall. En esta ocasión manejaremos a un tipo en monopatín que tendrá que sortear algunos peligros (incluyendo viejos enemigos de *Pitfall!)* al tiempo que recolecta tesoros. Es un juego gratuito que podemos jugar desde nuestro navegador.







David Crane's Jungle Adventure: En 2012 (coincidiendo con el 30 aniversario de *Pitfall!*) el creador del juego (David Crane) empezó una campaña Kickstarter para hacer un juego de plataformas donde controlábamos a un explorador que tendría que recorrer una jungla llena de peligros. Si, Crane se estaba copiando a sí mismo, lo cual es bastante lógico, pues desde que abandonó Activision no ha podido usar a su personaje. Como curiosidad decir que el nombre de este juego proviene del nombre completo del primer *Pitfall!* (*Pitfall Harry Jungle Adventure*).







Hacks de Pitfall: Tras hablar de juegos inspirados y clones de Pitfall, solo queda mencionar algunos Hacks raros que ha tenido el juego, como *Alien Planet* y *Helloween Pitfall*, títulos bastante descriptivos que nos vienen a resumir cuales son los cambios que encontraremos en el juego.







Y aunque estoy seguro de que me estoy dejando algunos juegos relacionados con Pitfall, quisiera terminar esta parte del especial enseñándoos una de esas "maquinitas" sencillas de videojuegos, que está basada en la popular franquicia.

CURIOSIDADES



Saturday Supercade era una serie de animación donde aparecían personajes de videojuegos famosos como Donkey Kong, Frogger, Q-Bert, Mario y por supuesto Pitfall. Los personajes Rhonda y Quickclaw que fueron incluidos en algunos juegos de la saga provienen de esta serie.

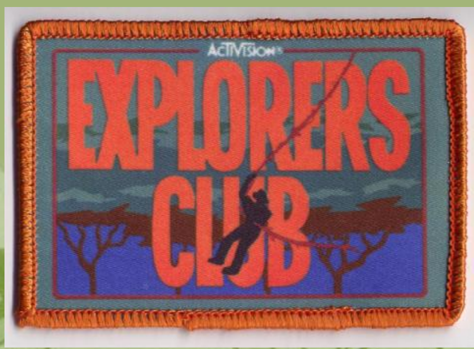


La idea de que Harry tuviese que pasar por encima de cocodrilos le vino a David Crane cuando veía un capítulo de los dibujos animados *Heckle and Jeckle*, donde ambos personajes lo hacían. Otra curiosidad televisiva es que el actor Jack Black aparecía en el anuncio de *Pitfall!*

Pitfall! fue distribuido por varias compañías y es por ello que podemos encontrar diferentes versiones del mismo cartucho. Caso similar sucede con el nombre del primer juego, que oficialmente se llama *Pitfall!* o *Pitfall Harry Jungle Adventure,* pero además podemos encontrar versiones del juego llamadas *Pantanal*, *Safari*, *Treasure Hunting* e incluso algunas con nombres incorrectos como *Patfall* o *Peetfall*, dependiendo del país. Sobra decir que muchas de estas versiones simplemente eran clones del original, como el comentado *Tom Boy*.

Si conseguías suficientes puntos en *Pitfall!* o *Pitfall II: Lost Caverns* y mandabas a Activision una foto de la pantalla de tu televisor como prueba, ellos te enviaban a casa parches del Activision Explorer's Club. Esta práctica se hizo también con otros juegos de la compañía. Si, Activision se adelantó a los "logros" de las consolas actuales.



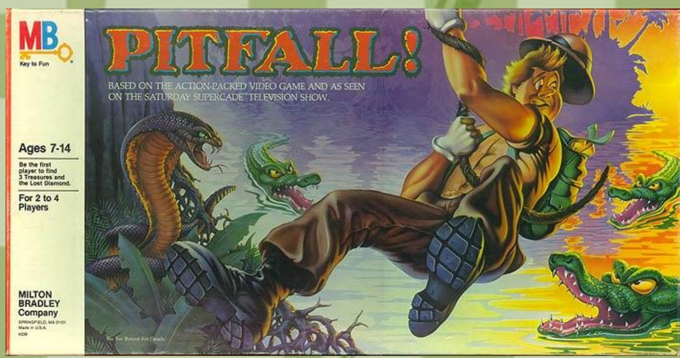




En *Marvel Ultimate Alliance* hay un minijuego donde el superhéroe que controlemos tendrá que superar unas cuantas pantallas basadas en el primer *Pitfall* para salvar a Jean Grey.

Pitfall! tuvo su juego de mesa desarrollado y distribuido por MB, al igual que otros juegos de la época como *Jungle Hunt* o algunos posteriores como *Street Fighter II*.





Y con esto termina el especial de *Pitfall*, espero que os haya gustado y que a partir de ahora os acordéis de este intrépido explorador cada vez que alguien os pregunte sobre personajes influyentes en juegos de plataformas.

Skullo

STAFF





Skullo

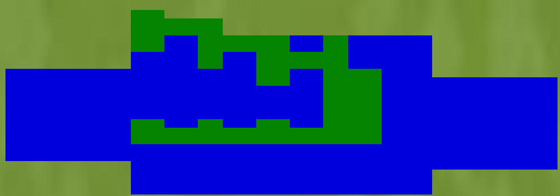
Director, redactor

y maquetador



Kbrea2

Redactor



Valveider

Redactor



El Mestre

Redactor

¿Quieres ser el primero en leer lo último de Bonus Stage Magazine?

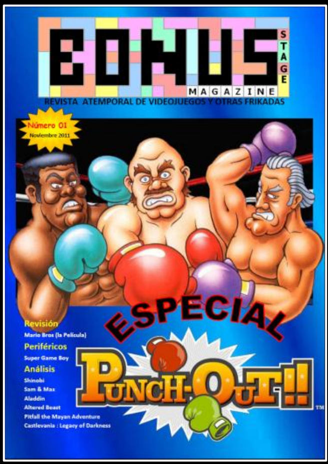
Suscríbete a nuestro blog y recibirás un email cada vez que salga un número nuevo.

¡Es muy sencillo!

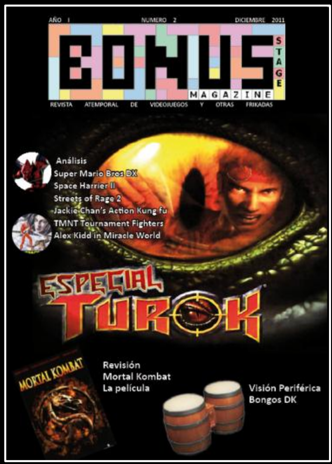


¡Os esperamos en el próximo número!

Y no os olvidéis leer los números anteriores:



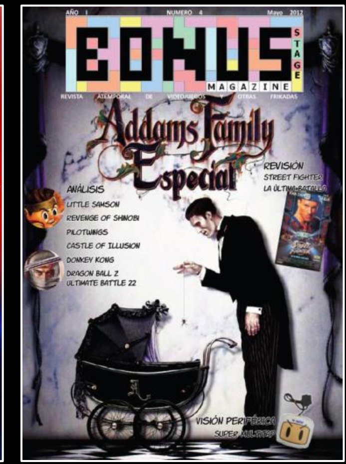
#01 Especial Punch Out!
Noviembre 2011 (36 págs.)



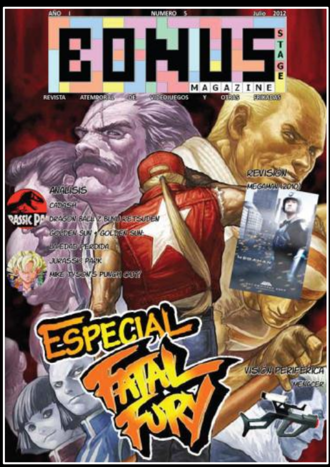
#02 Especial Turok
Diciembre 2011 (45 págs.)



#04 Especial Double Dragon
Marzo 2012 (39 páginas)



#04 Especial Familia Addams
Mayo 2012 (42 páginas)



#05 Especial Fatal Fury
Julio 2012 (39 páginas)



#06 Esp. Earthworm Jim
Septiembre 2012 (45 págs.)



#07 Esp. Ecco the Dolphin
Noviembre 2012 (54 págs



#08 Esp. Kunio Kun (Renegade)
Enero 2013 (55 páginas)



#09 Especial Jurassic Park
Abril 2013 (51 páginas)



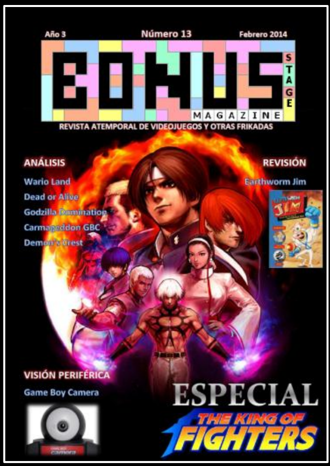
#10 Especial Half-Life
Julio 2013 (61 páginas)



#11 Especial Alex Kidd
Octubre 2013 (55 págs.)



#12 Especial Tortugas Ninja
Diciembre 2013 (69 págs.)



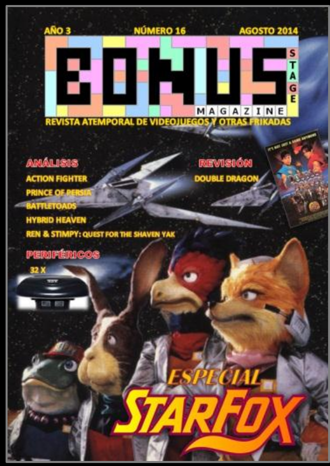
#13 Especial King of Fighters
Febrero 2014 (60 páginas)



#14 Especial Godzilla
Abril 2014 (74 páginas)



#15 Esp. Jojo's Bizarre Adventure
Junio 2014 (66 páginas)



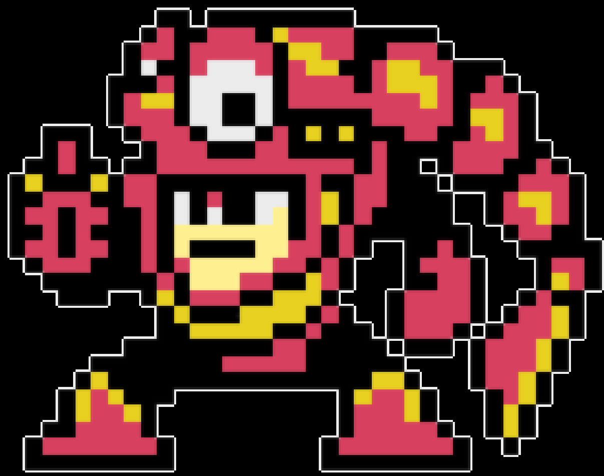
#16 Especial Starfox
Agosto 2014 (61 páginas)

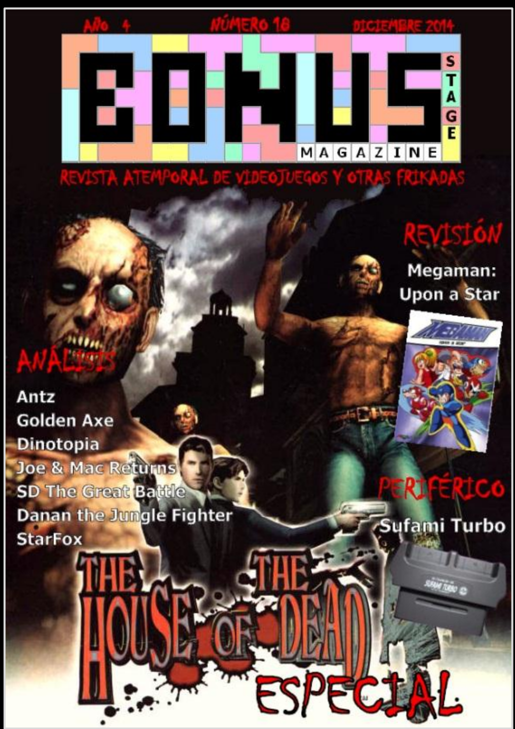


BONUS STAGE MAGAZINE #17

Especial Clayfighter

Octubre 2014 (60 páginas)





BONUS STAGE MAGAZINE #18

Especial House Of The Dead

Diciembre 2014 (73 páginas)

SOLUCIÓN A LOS PAUSATIEMPOS

1- EL DESCONOCIDO





El personaje es del juego *The Punisher*

2- LA SOMBRA



La sombra es Brocken de *World Heroes*

3- EL ERROR





El error está en la barra de especiales de Alex, que pese a estar completa pone que tiene 0 niveles

BONUS STAGE MAGAZINE

Número 19

Febrero 2014

